CETTE NOTICE D'UTILISATION EST DESTINEE AU SU9
NE TENEZ PAS COMPTE DES PASSAGES SOULIGNES ET
MARQUES PAR ‖

SI VOUS JOUEZ AVEC L'ELITE A/S TENEZ COMPTE DE
LA NOTICE PLUS LES PASSAGES SOULIGNES ET MARQUES
PAR ‖
CES PASSAGES CONCERNENT PARTICULIEREMENT L'ELITE A/S

TABLE DES MATIERES

Section

1.0 OPERATIONS GENERALES

1.1 Pour mettre en marche votre machine
1.2 Pour mettre les modules
1.3 Branchement et utilisation de l'imprimante
1.4 Pour déplacer les pièces
1.5 Coups illégaux - Corection des coups

2.0. AFFICHAGE ET ELEMENTS OPERATIONNELS.

2.1 Eléments de l'affichage
2.1.1. L'affichage
2.1.2. Les diodes
2.2 Eléments d'opération
2.2.1. Entrées en utilisant les cases de l'échiquier.
2.2.2. Entrées à l'aide des touches de contrôle.
2.3. Voix de l'ordinateur et signal sonore
2.4. La pendule d'échecs.

3.0. POUR ENTRER DES PIECES OU POUR CHANGER LEUR POSITION.

3.1. Entrée des pièces
3.1.1. Emplacement de base
3.1.2. Options pour entrer les pièces
3.2. Pour changer l'emplacement des pièces sur l'échiquier.
3.2.1. Pour retirer des pièces de l'échiquier
3.2.2. Pour ajouter des pièces sur l'échiquier
3.2.3. Pour changer les positions sur l'échiquier
3.2.4. Pour changer la couleur des pièces
3.2.5. Pour changer les types des pièces
3.3. Vérification de la position

4.0. UNE PARTIE D'ECHECS

4.1. Début d'une partie
4.2. Le choix des couleurs
4.3. Les niveaux de jeu
4.3.1. Niveaux d'entrainement
4.3.1.1. Niveaux de jeu A1-A8
4.3.1.2. Niveaux de jeu B7
4.3.2. Niveaux de tournoi
4.3.2.1. Le niveau de jeu B3
4.3.2.2. Le niveau de jeu B2
4.4. Le début d'une partie - Premier coup -
4.5. Réflexion sur le temps adverse
4.6. Coups suggérés
4.7. Retour en arrière.
4.8. Changement de côté
4.9. Pour arrêter le processus d'analyse de l'ordinateur
4.10 Pour regarder dans le processus d'analyse de l'ordinateur
4.11 Pour regarder la ligne de jeu prévue
4.12 Affichage du score.

.../...

4.13 Profondeur d'analyse
4.14 Meilleurs coups - Coups au hasard
4.15 Coups alternatifs
4.16 Compteur de coups
4.17 Fin de la partie.
4.17.1. Echec et mat - abandon
4.17.2. Le pat
4.17.3. Nuls forcés
4.17.4. Nul par consentement mutuel

5.0. PROBLEMES D'ECHECS

5.1. Niveau d'analyse B1
5.2. Niveau pour résoudre les mats B6
5.2.1. Fixation de la profondeur de recherche
5.2.2. Pour regarder dans le processus de recherche de l'ordinateur.
5.2.3. La recherche - les annonces
5.2.4. Solutions multiples

6.0. ECHECS EXPERIMENTAUX

6.1. La recherche itérative
6.2. La recherche non-itérative
6.3. Pour fixer la profondeur de recherche
6.4. Pour regarder dans le processus de recherche de l'ordinateur.

7.0. ETUDE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES.

7.1. Etude générale des ouvertures.
7.2. Etude d'ouvertures spécifiques
7.3. Retour en arrière des coups d'ouverture.
7.4. Suggestion des coups d'ouverture.
7.5. Continuation dans la partie.

8.0. AUTRES TYPES DE PARTIES.

8.1. Mode moniteur
8.2. L'ordinateur joue contre lui-même

9.0. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

9.1. Analyse de la position.
9.2. Batterie protectrice de la mémoire.
9.3. Pour mettre les modules changement de modules.

10.0. SECTION QUESTIONS ET REPONSES

11.0. INDEX ALPHABETIQUE.

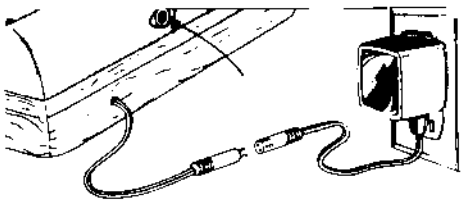
1-0 OPERATIONS GENERALES

1-1 POUR METTRE EN MARCHE VOTRE MACHINE.

La machine fonctionne uniquement sur le courant continu. Brancher le transformateur joint sur l'ordinateur et sur une prise de courant. Le transformateur a été conçu spécialement pour cet appareil, et a été fabriqué pour resté branché continuellement. S'il lui arrive de devenir chaud pendant qu'il fonctionne cela est normal et vous ne devez pas vous en inquièter.

Attention, n'utilisez que le transformateur qui est fourni avec l'appareil. L'utilisation d'un autre transformateur pourrait avoir des conséquences fâcheuses sur le fonctionnement de l'ordinateur, et pourrait même détériorer la machine.

Pour mettre la machine en marche, branchez le transformateur sur une prise de courant et racordez l'autre extrêmité du cordon à celle de l'ordinateur. Pour éteindre la machine, débranchez le jeu et retirez le transformateur de la prise de courant.



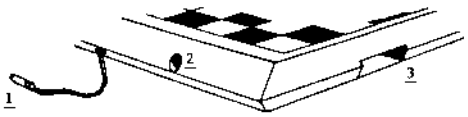
Lorsque vous mettez la machine en marche, la voix électronique annonce, "JE SUIS CHESS CHALLENGER VOTRE FIDELE ADVERSAIRE". Le niveau de jeu A1 est automatiquement selectionné et les pendules d'échecs sont à zèro juqu'à ce que le premier coup soit joué. Aucune des options ou des contôles spéciaux ne fonctionne. Une nouvelle partie est mise en route quand le courant est branché. Débrancher la machine puis la rebrancher remet automatiquement le programme aux conditionsde départ et efface toutes les options précédement sélectionnées.

Avant que le premier coup de la partie soit joué, le niveau désiré et les options de jeu peuvent être sélectionnés. Reportez-vous aux sections appropriées pour la description des options. Pour des parties très lentes vous pouvez laisser l'appareil branché, car l'ordinateur est d'une solidité parfaite et il est conçu pour demeurer en fonctionnement pendant de très longues périodes de temps si vous le désirez.

On met en marche la machine comme suit :

1. Placez toutes les pièces dans leur position de départ au centre des cases.
2. Branchez le transformateur
3. Effacez la mémoire en appuyant sur la touche GAME CONTROL en activant la case D8, puis en appuyant sur la touche CL.

Si la machine est prête à jouer, elle vous dira "je suis l'ordinateur chess Challenger, votre fidéle adversaire".



1. Fil qui doit être connecté au transformateur
2. Prise pour l'imprimante
3. Emplacement pour le module.

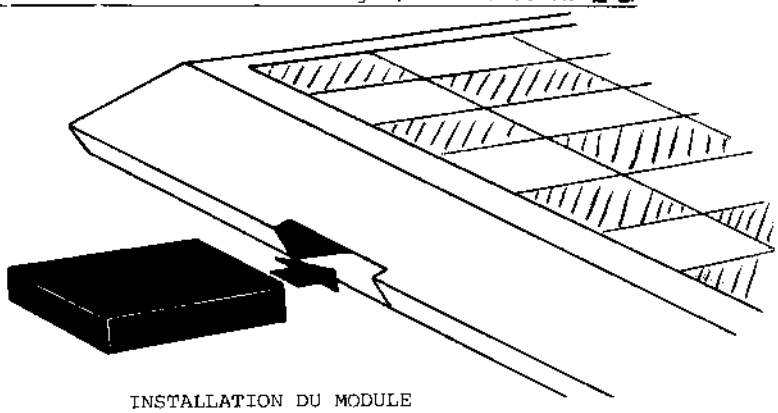
Si votre machine n'affiche pas GS:O ou 0:00 quand vous la branchez, suivez cettre procédure :

1. Débranchez le cable d'alimentation et attendez quelques secondes.
2. En appuyant sur la touche GAME CONTROL, rebranchez le cable d'alimentation.

1.2. POUR METTRE LES MODULES.

Votre ordinateur d'échecs a été conçu de façon que son programme puisse être étendu et amélioré par l'utilisation de modules interchageables. Avant de mettre un module dans l'appareil (ou de changer de module), il est impératif de débrancher l'appareil. Après avoir inséré le module, rebranchez l'appareil et recommencez à jouer. La position de la partie ne sera pas perdue, car elle a été conservée dans la mémoire de l'ordinateur par une batterie protectrice. Quand l'Elite A/S est débranché, sa mémoire garde encore les informations et les instructions qu'on lui a donné auparavant. Si, pour quelque raison, le courant est interrompu au milieu d'une partie, certaines caractéristiquesde cette partie seront enregistrées rendant possible une éventuelle poursuite dc la partie.

Pour plus d'informations concernant les moments spécifiques où les modules doivent être changés, voir Section 9.3



INSTALLATION DU MODULE

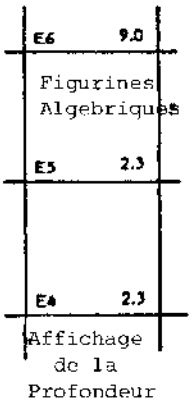
1-3 BRANCHEMENT ET UTILISATION DE L'IMPRIMANTE

L'imprimante thermique que vous montre le schéma ci-contre est disponible comme accessoire pour votre ordinateur d'échecs. L'imprimante est fournie avec son propre transformateur.

Elle n'imprime pas seulement tous les coups en notation algébrique, mais vous donnera aussi un imprimé de la situation sur l'échiquier à chaque fois que vous le lui demanderez.

Lorsque vous utilisez une imprimante, vous pouvez vous libérer de la tâche, souvent perturbatrice et qui distrait l'attention, d'avoir à écrire les coups. C'est un moyen simple de garder un enregistrement de toutes de toutes vos parties et analyses. Vous pouvez choisir deux méthodes d'impression.

.../...



a) Notion algébrique

Les coups joués dans la partie seront imprimés automatiquement sous la forme la plus simple. Les coordonnées des cases sont données sans les symboles des pièces.

b) Figurines algébriques.

Cette notation moderne peut aussi être utilisée , en appuyant sur la touche RE, puis sur la case E et enfin sur la touche CL. Ordinairement seule la case d'arrivée du coup plus le symbole de la pièce déplacée sont imprimés.

c) Si vous jouez avec les pièces noires, vous devez aussi appuyer sur la case E4 avec la touche RE, la case D1 et la touche CL (voir section 4-2). Si vous n'appuyez pas sur la case E4, les coups seront imprimés avec la notation inversée.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez successivement sur les touches PV,ST et CL pour obtenir un diagramme imprimé de la position. Pendant l'impression les diodes des positions de la Dame demeureront allumées et clignotantes. Après avoir appuyé sur la touche CL, les diodes s'éteindront et vous pourrez recommencer à jouer.

ıateur imprime toujours le coup
réplique après que le coup noir
effectué sur l'échiquier.
ıateur n'acceptera aucun coup
ıne commande pendant que
imante fonctionne.

ıire fonctionner l'imprimante
evez suivre strictement le
d'instruction qui l'accompagne.

Avant de commencer chaque nouvelle partie vous devez pousser le commutateur de l'imprimante de la position ON à la position OFF pour effacer sa mémoire. L'imprimante signalera qu'elle est prête à fonctionner en imprimant "READY" (prêt). A ce moment vous devrez appuyer sur les cases D8, D7 ou D6.

READY

CHESS
CHALLENGER

```
01 E2E4 E7E5
02 D2D4 E5D4
03 C2C3 D4C3
04 F1C4 C3B2
05 C1B2 D7D5
06 C4D5 F8B4
07 B1C3 B4C3
08 B2C3 G8F6
09 D1F3 F6D5
10 A1D1 C8D7
11 D1D5 ...
```

Ci-dessus :
Notation algébrique

READY

CHESS
CHALLENGER

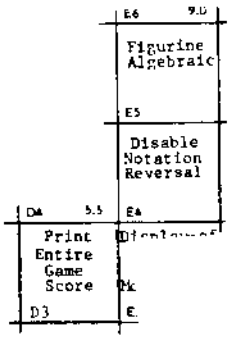
```
01 E4    E5
02 D4    ED4
03 C3    DC3
04 ♗C4   CB2
05 ♗B2   D5
06 ♗D5   ♞E4
07 ♗C3   ♞DC3
08 ♗C3   ♞F6
09 ♕F3   ♞D5
10 ♕D1   ♞D7
11 ♕D5   ...
```

```
   ABCDEFGH
8  ♜♞♝♛♚♝♞♜  8
7  ♟♟♟♟·♟♟♟  7
6  ·····♟···  6
5  ···♕·····  5
4  ····♘····  4
3  ··♗···♗··  3
2  ♘····♙♙♙  2
1  ····♖·♔♖  1
   ABCDEFGH
```

A droite :
Notation avec fig.algébriq. 11 ... 0-0

La capacité additionnelle d'imprimer le niveau de jeu selectionné a été ajoutée sur l'Elito A/S.

Tout changement dans la sélection du niveau sera aussi imprimé.



Vous pouvez choisir de faire enregistrer votre partie pour l'imprimante coup par coup pendant que vous jouez, ou vous pouvez attendre la fin de la partie et imprimer alors celle-ci d'un seul coup. Vous pouvez aussi, bien sûr, utiliser cette fonction d'Impression de la partie entière pour faire des épreuves supplémentaires pour vos archives.

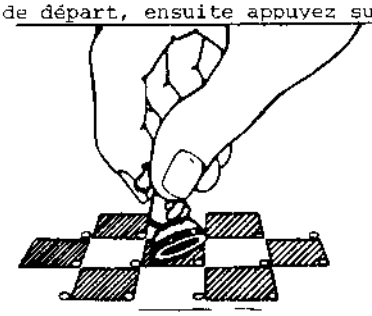
Pour utiliser cette fonction, débranchez simplement le câble de l'imprimante relié à l'ordinateur.

Lorsque vous avez fini la partie (ou avant si vous le souhaitez, rebranchez le câble de l'imprimante et appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez la case D3 et appuyez sur la touche CL.

Pour obtenir des épreuves multiples, réappuyez sur la touche GAME CONTROL, réactivez la case D3 et réappuyez sur la touche CL.

1-4 POUR DEPLACER LES PIECES

Les pièces d'échecs sont déplacées de la même façon que sur un échiquier normal. En raison des caractéristiques particulières de la surface de jeu sensitive, il est toutefois nécessaire d'appuyer les pièces sur les cases lorsqu'on les déplace. Appuyez (doucement), en utilisant l'arête de la pièce comme le montre la figure ci-contre, d'abord sur la case de départ, ensuite appuyez sur la case d'arrivée.



Par exemple : Si vous voulez déplacer un pion blanc de d2 en d4, appuyez sur le pion qui est sur la case d2. Déplacez le pion en d4 et appuyez dessus pour signaler le coup à l'ordinateur. Les diodes des cases d2 et D4 s'allumeront toutes les deux un court instant, cependant que le coup sera annoncé. Les diodes s'éteindront, et l'ordinateur commencera à réfléchir à son coup.

Lorsque l'ordinateur est prêt à jouer, -la case sur laquelle se trouve cette pièce-s'allumera et la diode de la case d'arrivée clignotera. Effectuez le coup pour l'ordinateur en appuyant la pièce sur la case de départ allumée. La diode de cette case s'éteindra et la diode de la case d'arrivée sera alors allumée en permanence. Déplacez la pièce et appuyez là sur la case allumée. La diode s'éteindra, ce qui signifie que le coup de l'ordinateur est joué, et que c'est maintenant à votre tour de jouer.

Les pièces du jeu d'échecs sont déplacées de la même façon que sur un échiquier normal. Les coups sont entrés simultanément avec le déplacement des pièces sur la surface de l'échiquier.

L'ordinateur enregistre les déplacements des pièces à l'aide de contacts magnétiques qui se trouvent sous chaque case. Ces contacts sont activés par des aimants qui se trouvent dans les socles des pièces. Il n'est pas nécessaire de dire à l'ordinateur le type de pièces que l'on déplace, car il le sait à partir de la position qu'occupe la pièce.

ASPECTS TECHNIQUES DU MOUVEMENT DES PIECES.

Vous effectuez les coups en soulevant la pièce qui doit être déplacée et ensuite en la posant sur la case sur laquelle vous voulez la déplacer.
Quand vous soulevez la pièce, vous indiquez à l'ordinateur la couleur et le type de la pièce.
Quand vous la reposez, vous indiquez à l'ordinateur la case sur laquelle vous déplacez la pièce.
Evitez de faire glisser les pièces sur les cases, car il pourrait arriver qu'une case sur laquelle vous n'avez pas l'intention de jouer la pièce soit activée.

MOUVEMENT GENERAL DES PIECES

Quand vous effectuez votre coup, après avoir soulevé la pièce, la diode de la case de départ restera allumée jusqu'à ce que vous posiez la pièce sur la case de d'arrivée. Quand vous posez la pièce, la case d'arrivée s'allume brièvement.
Votre coup a maintenant été enregistré.

L'ordinateur affiche ses coups en allumant la diode de la case de départ de sa pièce et en faisant clignoter la diode de la case d'arrivée. Après que vous ayez effectué son coup, la diode s'éteint.

PRISE EN PASSANT

L'ordinateur capturera un pion en passant lorsqu'il estimera qu'un tel coup est souhaitable, et il reconnaîtra également ce coup lorsque vous choisirez de le jouer. Lorsqu'il effectue une prise en passant, l'ordinateur allume la case de départ juqu'à ce que vous appuyiez dessus, ensuite il allumera la case d'arrivée jusqu'à ce que vous appuyiez dessus. Enfin il allumera la case du pion capturé pour vous rappeler de le retirer de l'échiquier. Appuyez simplement sur le pion capturé et retirez-le de l'échiquier.

Lorsque vous effectuez une Prise-en-Passant, vous devez d'abord déplacer votre Pion pour effectuer la prise, et ensuite mettre le pion hors de l'échiquier.

LE ROQUE

L'ordinateur roquera en effectuant, de façon interne, d'abord le mouvement du Roi et ensuite le mouvement de la Tour . D'abord le déplacement du Roi doit être effectué de la manière habituelle en appuyant sur la case de départ et ensuite sur la case d'arrivée. Ensuite le déplacement de la Tour doit être effectuéen appuyant sur ses cases de départ et d'arrivée.

Vous pouvez effectuer le roque de votre Roi de la même manière en appuyant sur la case de départ du Roi et sur sa case d'arrivée. A ce moment l'ordinateur reconnaîtra que vous souhaitez roquer et allumera la diode pour le déplacement de la Tour pour vous suggérer de déplacer cette pièce.

Rappelez-vous que le roque est un coup de Roi. Si vous essa yez de roquer en déplaçant votre Tour d'abord, l'ordinateur comprendra que vous avez voulu effectuer un coup avec la Tour et il commencera alors à réfléchir. Pour effacer une telle erreur, voir la Section 4-7.

En accord avec les règles du jeu d'échecs, vous devez d'abord déplacer le Roi et ensuite déplacer la Tour.
Si vous désirez roquer, déplacez votre Roi et l'ordinateur allumera alors les diodes pour le déplacement de la Tour.
L'ordinateur roque en allumant d'abord les diodes pour le déplacement du Roi. Quand vous avez déplacé son Roi, les diodes s'allumeront pour indiquer le déplacement de la Tour.
Si vous souhaitez roquer et que vous déplacez par inadvertance la Tour d'abord, l'ordinateur ne comprendra pas que vous vouliez roquer, et il acceptera le coup comme un déplacement de la Tour. Vous pouvez corriger votre faute au moyen de la fonction Retour en Arrière.

PROMOTIONS DES PIONS

Quand un pion atteint la huitième rangée, ce pion doit être promu en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier de sa couleur. Le joueur peut décider en quelle pièce il désire que le pion soit promu. Un fois que ce pion est promu, il prend immédiatement les caractéristiques de la pièce en laquelle il a été promu.

Quand un de vos pions atteint la huitième rangée, la diode de la case clignote jusqu'à ce que vous identifiez la pièce que vous choisissez en appuyant sur une des touches marquées du symbole des pièces. Vous pouvez maintenant continuer la partie.

Si l'un des pions de l'ordinateur atteint la huitième rangée, l'ordinateur évalue sa position et promeut son pion en la pièce qu'il estime être la meilleure pour lui. La voix annonce la promotion. Par exemple " Pion de E7 en E8 Dame".

Vous devez effectuer la promotion en déplaçant d'abord le pion de l'ordinateur sur la case d'arrivée et ensuite en retirant le pion de l'échiquier.
La diode de cette case restera allumée jusqu'à ce que la promotion soit complètement effectuée. La touche du symbole de la pièce identifiera la pièce que l'ordinateur a choisie et en mettant cette pièce sur la case on complétera la procédure.

Avant d'appuyer sur la touche du symbole de la pièce, vous devez d'abord retirer le Pion de l'échiquier et le remplacer par la pièce choisie. La diode de la touche symbole du Pion s'allumera pour demander la promotion et une fois que vous avez appuyé sur la touche correspondant au symbole de la pièce choisie, la diode s'éteindra.

1.5 COUPS ILLEGAUX - CORRECTION DES COUPS

Vous avez aussi la possibilité, bien sûr, d'effectuer un retour en arrière ou de corriger des coups qui ont été joués par erreur, que ces coups soient légaux ou illégaux.

COUPS LEGAUX EFFECTUES PAR ERREUR

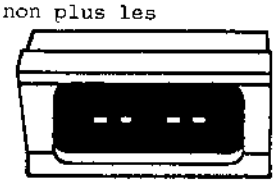
Si vous jouez par inadvertance un coup légal que vous ne désirez pas effectuer, vous devez d'abord attendre que l'ordinateur joue son coup et effectuer le coup sur l'échiquier. Si l'ordinateur n'a pas fini de réfléchir à son coup, interrompez simplement sa réflexion en appuyant sur la touche RV . Vous pouvez alors effacer d'abord le coup de l'ordinateur puis le vôtre, tel que le décrit la SECTION 4.7.

COUPS ILLEGAUX

L'ordinateur n'autorisera que les coups qui respectent les règles du jeu d'échecs. Les coups illégaux ne sont pas acceptés. Un coup illégal est indiqué par quatre traits qui apparaissent sur l'écran d'affichage et la diode de la case d'arrivée du coup illégal reste allumée.

La voix annonce "coup irrégulier ". Pour corriger le coup illégal, appuyez simplement la pièce d'abord sur la case d'arrivée qui reste allumée (la case de départ du coup illégal s'allumera) et appuyez alors la pièce sur cette case de départ. Cela vous assure que la pièce déplacée de manière incorrecte est retournée à sa place initiale.

Lorsque l'ordinateur annoncequ'un coup est illégal vous avez aussi la possibilité d'appuyer simplement sur la touche CL et de remettre la pièce sur sa case de départ. Cela ne vous assure pas que la pièce déplacée de manière incorrecte est revenue à sa place initiale mais laisse l'utilisateur libre de placer la pièce correctement. Quand vous avez effacé un coup illégal, les diodes s'éteingnent et l'écran affiche votre temps et non plus les quatre traits de la figure ci-contre.



Ci-contre : coup illégal

NOTE : les pièces doivent toujours être placées au milieu des cases.

Pour corriger le coup illégal, remettez simplement la pièce sur sa case de départ.

2.0 AFFICHAGE ET ELEMENTS OPERATIONNELS

2.1 ELEMENTS DE L'AFFICHAGE

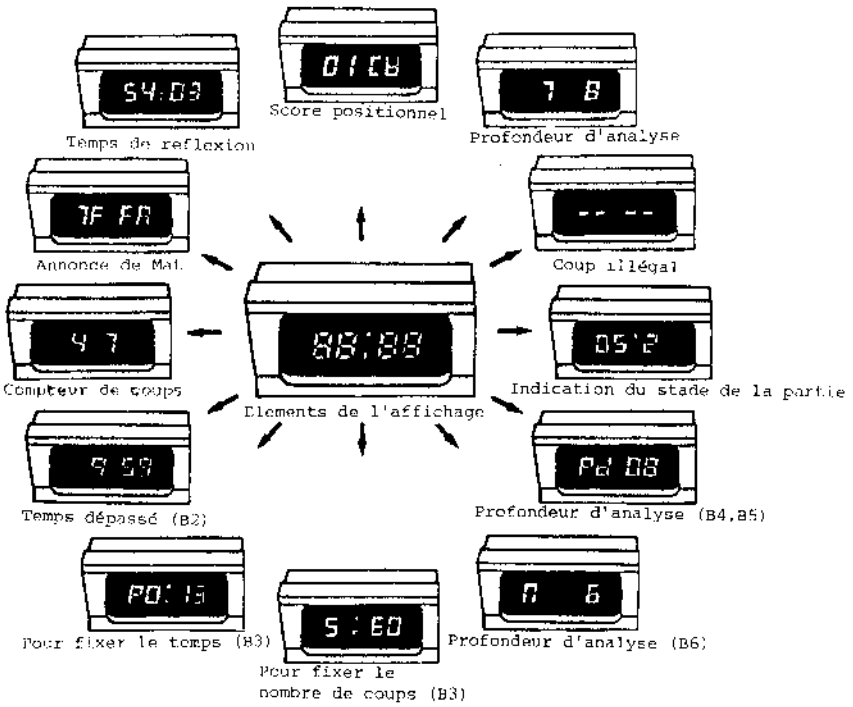
2.1.1 I. AFFICHAGE

L'affichage a de nombreuses fonctions étendues et variées. Il augmente et améliore les possibilités de communication de l'ordinateur. Il confirme chaque pas que vous faites et il simplifie le fonctionement de la machine.

Les informations sont affichées à l'aide d'une combinaison de cinq caractères lumineux sur l'écran. Tout ce qui n'est pas directement rattaché aux coups joués dans la partie s'affiche sous des formes symboliques et algébriques.

L'affichage vous montre la profondeur de la recherche et le score de la position, , la quantité de temps qui a été utilisée et combien de temps il vous reste. Il vous dit quand vous avez pris trop de temps ou lorsque vous avez fait un coup illégal. Il affiche les mots et il vous signale quand vous devriez changer de module. L'entrée des valeurs des contrôles de temps, les handicaps de temps et la profondeur de la recherche est confirmée par l'affichage. L'affichage intervient automatiquemnt. Cependant, vous pouvez décider ce que vous voulez que l'affichage vous montre. Les différentes possibilités sont décrites dans les sections appropriées de ce mode d'emploi.

SOMMAIRE DES POSSIBILITE D'AFFICHAGE



2.1.2 LES DIODES

Cette section, ainsi que la section 2.2 (éléments d'opération), vous donneront les informations dont vous avez besoin pour jouer aux échecs contre l'ordinateur. Chaque entrée est confirmée par l'ordinateur qui allume les diodes qui sont situées dans le coin de chaque case, ou qui les fait clignoter.

En plus des coups joués sur l'échiquier, les combinaisons de diodes allumées ou clignotantes vous donnent d'autres informations, surtout vers la fin d'une partie. Comme exemple on peut citer les annonces des mats, les annonces de partie nulle, les dépassements du temps imparti ... etc ...
Pour plus de détails, voir section 4.17

Les vérifications de la position des pièces sur l'échiquier en cours de partie sont réalisées au moyen des diodes allumées ou clignotantes qui indiquent les pièces des deux couleurs (voir section 3.3). Les autres utilisations des diodes sont décrites en détail dans les sections appropriées de ce mode d'emploi.
Quand une situation dans laquelle il y a Echec au Roi se produit, la diode Echec située au dessus de la touche RE s'allume.

Quand un coup est sur le point d'être joué, les diodes proches des touches marquées du symbole de la pièces, montreront la couleur et le type de la pièce qui doit jouer.
Quand survient un échec au Roi, les diodes " CHECK " s'allument.
La diode " YOUR MOVE " reste allumée quand c'est votre tour de jouer.
Quans la diode "YOUR MOVE " clignote, vous savez que l'ordinateur réfléchit.

Après avoir appuyé sur la touche RE, sur la case D8 et sur la touche CL , vous pouvez vérifier que toutes les diodes fonctionnent bien en appuyant sur la case A1 .
A ce moment là toutes les diodes de l'échiquier et toutes les diodes de contrôle des touches s'allumeront.
Après cela vous devez mettre fin à cette procédure en appuyant successivement sur la touche RE, la case D8 et la la touche CL ou la touche RE , la case D6 et la touche CL.

O YOUR MOVE	reste allumée quand c'est votre tour de jouer. Elle clignote quand l'ordinateur réfléchit.
O CHECK	reste allumée quand un échec au Roi se produit

2.2 ELEMENTS D'OPERATION

2.2.1. ENTREES EN UTILISANT LES CASES DE L'ECHIQUIER

L'ordinateur a de nombreuses options spéciales que l'on peut sélectionner avant le début d'une nouvelle partie ou à n'importe quel moment pendant la partie. D'un bout à l'autre de ce mode d'emploi l'utilisateur est mis au courant de la façon de sélectionner les options désirées en appuyant sur certaines touches ou certaines cases. La procédure à suivre pour entrer une option à l'aide d'une case est d'appuyer simplement sur la case en question. Par exemple, si on vous dit "entrez RE, D4, CL" cela veut simplement dire que vous devez appuyer

sur la touche RE, puis sur la case D4 et enfin sur la touche CL. L'option de la caseest enregistrée quand la diode de cette case est allumée.

Un option peut être supprimée en appuyant à nouveau sur la case, ce qui éteint la diode.

NOTE : Les options peuvent seulement être sélectionnées lorsque c'est à votre tour de jouer. Si vous sélectionnez une option pendant que votre pendule tourne durant une partie, votre pendule s'arrêtera pendant cette option. La raison en est que l'ordinateur ne vous pénalise pas pour le temps que vous prenez pour entrerles options choisies.

Les méthodes pour entrer les options peuvent être divisées en trois catégories générales. A l'endroit approprié dans ce mode d'emploi ces options sont décrites dans le détail.

L'ordinateur d'échecs enregistre tous les coups qui sont joués sur l'échiquier au moyen des contacts qui réagissent magnétiquement Les contacts sont activés par les aimants qui sont placés dans les bases des pièces d'échecs.
Pour l'essentiel, les contacts des cases servent à entrer chaque coup que vous jouez sur l'échiquier. Techniquement, ces coups sont entrés dans l'ordinateur à chaque fois que vous soulevez une pièce ou que vous la posez.
Les entrées des coups sont confirmées visuellement au moyen des diodes qui restent allumées ou clignotent.

De nombreuses cases ont une double fontion. Le sommaire suivant vous montrera toutes les possibilités.
Aux endroits appropriés, elles sont décrites en détail.
Les autres méthodes d'entrée peuvent être divisées en trois catégories générales :

a) Niveaux de jeu et niveaux spéciaux

Les niveaux de jeu et les niveaux spéciaux se trouvent sur les colonnes A et B. Un seul de ces niveaux peut être choisi à un moment donné. Vous devez appuyer sur la touche LV pour pouvoir sélectionner votre niveau et appuyer ensuite sur la touche CL pour enregistrer ce niveau que vous avez choisi.

b) Options de base et options additionnelles

Les options de base se trouvent sur les cases de la colonne D et les options additionelles se trouvent sur les cases des colonnes D et E. Plusieurs entrées peuvent être effectuées à un moment donné.
Vous devez appuyer sur la touche RE pour entrer dans ce mode et enregistrer les options que vous avez choisies en appuyant sur la touche CL.

c) La voix de l'ordinateur et le contrôle du signal sonore

La voix de l'ordinateur et les options de contrôle du signal sonore se trouvent sur les cases des colonnes G et H. Vous pouvez choisir une ou plusieurs de ces options comme vous le souhaitez (voir section 2.3). Pour obtenir ce mode, vous devez appuyer sur la touche contrôle du son, et pour en sortir appuyer sur la touche CL.

SOMMAIRE - FONCTIONS DES CASES

NIVEAUX DE JEUX
NIVEAUX SPECIAUX

Commencer à entrer **LV**
Affichage -LC-

Fin de l'entrée **CL**

OPTIONS DE BASE
OPTIONS ADDITIONNELLES

Commencer à entrer **RE**
Affichage -GC-

Fin de l'entrée **CL**

CONTROLE DU SIGNAL SONORE
VOIX DE L'ORDINATEUR

Commencer à entrer **M**
Affichage SC-

Fin de l'entrée **CL**

Niveau A8 Temps Moyen de réponse **A8 .3.1**	B8	C8	Démarage d'une nouvelle partie. Effacement de la mémoire **D8 5.1**	Niveau intermédiaire **E8 .5**	F8	Voix de l'ordinateur fonctionne **G8**	Voix de l'ordinateur coupée **H8**
Niveau A7 Temps moyen de réponse 1 mn 45 s **A7 .3.1**	Niveau B7 Temps fixé pour chaque coup **B7 .3.1**		Effacement de toutes les pièces **D7 4.1**	Mode pratique de la bibliocnéque d'ouvertures **E7 .0**	F7	Voix de l'ordinateur complete **G7**	Voix de l'ordinateur limitée **H7**
Niveau A6 Temps moyen de réponse : **3 min. A6 .3.1**	Niveau Résolution des mats **B6 .2**	C6	Nouvelle partie en conservant les options de la précédante **D6 5.1**	Mode moniteur **E6 0**		Voix de l'ordinateur forte **G6**	Voix de l'ordinateur faible **H6**
Niveau A5 Temps mc de réponc **2 min. A5 .3.1**	Recherche Non-itérative **B5 2**		Changement de couleur avec le coup **D5 4.1.2**	Figurines algébriques **E5 .2**	F5	G5	H5
Niveau A4 Temps moyen de réponse : **1 min. A4 .3.1**	Recherche itérative **B4 .1**	C4	Mise hors jeu de la bibliothèque d'ouvertures **D4 5.4**	Interruption de la notation inversée **E4 .2**	F4	Signal sonore fonctionne **G4**	Signal sonore coupé **H4**
Niveau A3 Temps moyen de réponse : **30 sec. A3 .3.1**	Niveau Tournoi d'échecs **B3 .3.2**	C3	D3	Affichage de la profondeur du sucre, des temps par coup **E3 .12**	F3	Signal sonore complet **G3**	Signal sonore limité **H3**
Niveau A2 Temps moyen de réponse : **15 sec. A2 .3.1**	Niveau blitz **B2 .3.2**	C2	D2	Possibilité d'abandon **E2 .17**	F2	G2	H2
Niveau A1 Temps moyen de reponse : **5 sec. A1 .3.1**	Niveau analyse **B1 .1**	C1	Pièces blanches en haut de l'échiquier, pièces noires en bas **D1 5.2**	Affichage automatique de la profondeur d'analyse. **E1 .13**	F1	G1	H1

2-2.2 ENTREES A L'AIDE DES TOUCHES DE CONTROLE

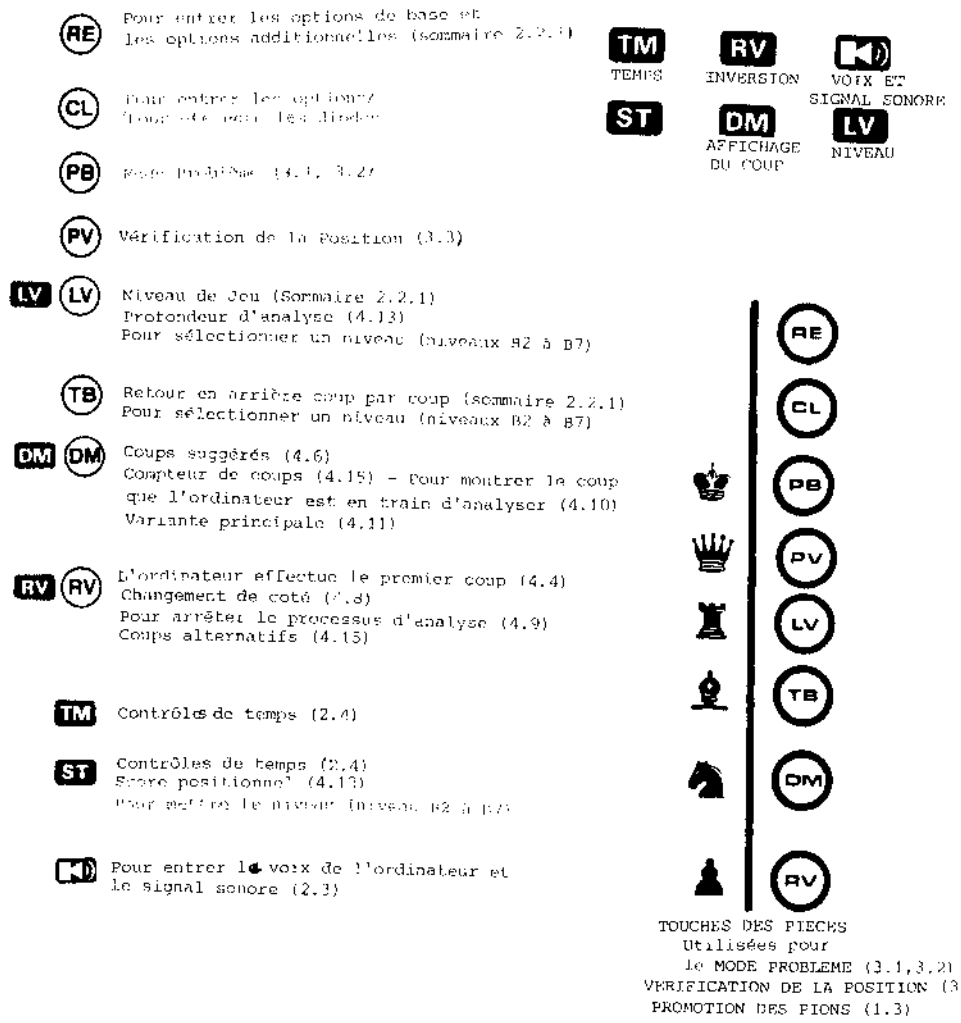
Les touches de contrôle au dessus et sur le côté droit de l'échiquier permettent d'entrer d'autres fonctions. Le sommaire ci-dessous vous montre toutes les possibilités. Leurs descriptions détaillées peut être trouvée à l'emplacement approprié dans ce mode d'emploi.

Les entrées au moyen de ces touches de contrôle sont effectuées en appuyant doucement sur ces touches. Les options que vous entrez sont confirmées de différentes manières : par la voix de l'ordinateur, par les signaux sonores, ou par les diodes qui s'allument.

NOTE : Les touches LV, DM et RV se trouvent au dessus de l'échiquier et on les trouve également sur le côté de l'échiquier. Cela ne fait aucune différence que vous utilisiez les unes ou les autres, elles sont complètement interchangeables.

Sommaire des fonctions de chaque touche

Symbole Fonction (Voir sections pour détails)



TOUCHES DES PIECES
Utilisées pour
le MODE PROBLEME (3.1,3.2)
VERIFICATION DE LA POSITION (3.3)
PROMOTION DES PIONS (1.3)

Les 11 touches de contrôle sur le côté de l'échiquier

GAME CONTROL — Pour entrer les options de base et les options additionnelles

M — Pour entrer la voix de l'ordinateur et le signal sonore

PB — Mode Problème

PV — Vérification de la position

TM — Contrôles de temps

ST — Contrôles de temps
- Score de la position
- Pour mettre le niveau (niveaux B2 à B7)

TB — Retour en arrière

LV — Pour sélectionner un niveau (niveaux B2 à B7)
- Niveau de jeu
- Profondeur d'analyse
- Pour sélectionner un niveau (niveaux B2 à B7)

DM — Coups suggérés
- Compteur de coups
- Pour montrer le coup que l'ordinateur est en train d'analyser
- Variante principale

CL — Pour entrer les options
- Pour éteindre les diodes

RV — L'ordinateur effectue le premier coup
- Changement de côté
- Pour arrêter le processus d'analyse
- Coups alternatifs

♚ — Mode Problème

♛ ♜ ♝ ♞ — Vérification de la position

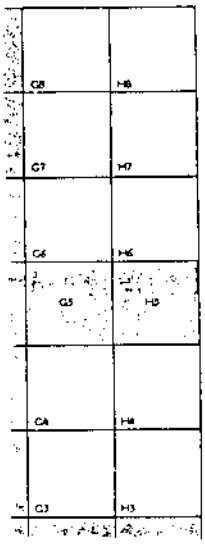
♟ — Promotions des pions

2-3 VOIX DE L'ORDINATEUR ET SIGNAL SONORE

Vous avez le choix de faire fonctionner soit la voix de l'ordinateur soit le signal sonore. Vous pouvez aussi, bien sûr, les utiliser tous les deux ensemble ou les couper tous deux.

La voix de l'ordinateur confirme tous les coups que vous jouez, et annonce tous les coups de l'ordinateur. Elle vous dit le type de coup effectué (capture, roque, promotion des pions, etc), et les pièces qui effectuent les déplacements. Elle vous dit quand un coup illégal a été effectué, quand une situation où il y a échec au Roi se produit, et entre autres choses vous dit "échec et mat" ou "pat" à la fin de la partie. Le volume de la voix peut être réglé : faible ou fort, et vous pouvez limiter les annonces à seulement "coup irrégulier" "échec au Roi" et "échec et mat".

Avec le signal sonore, l'ordinateur confirme tous les coups effectués sur l'échiquier et les opérations effectuées avec les touches. Si vous le souhaitez, vous pouvez le régler de façon qu'il accompagne seulement les coups.



Quand vous mettez l'ordinateur en marche, la voix est automatiquement réglée sur le son le plus fort avec le vocabulaire complet, et le signal sonore est coupé.

La voix et le signal sonore sont sélectionnés en appuyant sur la touche de contrôle du son et en appuyant sur les diverses cases des colonnes G et H. Vous devez toujours appuyer sur la touche CL après avoir choisi vos options.

SOMMAIRE
- G8 Voix de l'ordinateur fonctionne
- H8 Voix de l'ordinateur coupée
- G7 Voix de l'ordinateur complète
- H7 Voix de l'ordinateur limitée dans son vocabulaire
- G6 Voix de l'ordinateur forte
- H6 Voix de l'ordinateur faible
- G4 Le signal sonore fonctionne
- H4 Le signal sonore est coupé
- G3 Signal sonore complet
- H3 Signal sonore limité

Si vous jouez avec les pièces noires, comme il est décrit dans la section 4-2, vous devez aussi appuyer sur la case E4 (annulation de la notation inversée) si vous utilisez la voix de l'ordinateur. Si vous n'appuyez pas sur E4 les coups seront annoncés en notation inversée.

2-4 LA PENDULE D'ECHECS

La pendule interne à quatre fonctions commence automatiquement à fonctionner dès que le premier coup est joué sur l'échiquier. La pendule s'arrête après chaque coup joué par l'un des adversaire. A ce moment là elle redémarre à nouveau pour le joueur dont c'est le tour d'effectuer son coup.

.../...

A tous les niveaux, sauf le niveau B2, la pendule compte le temps mis pour jouer chaque coup et additionne ce temps au temps total de réflexion. Au niveau B2 le temps pris pour chaque coup est soustrait du temps total accordé à ce joueur pour jouer toute sa partie. Pour une description détaillée de la pendule utilisée avec le niveau B2, voir la section 4-3.2.2.

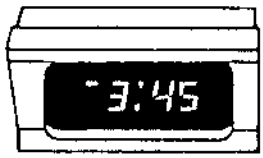
Le temps est affiché en minutes et secondes. Les temps au delà d'une heure sont affichés en heures et minutes. Pour distinguer entre les deux affiches, un trait apparait dans le coin supérieur gauche de l'écran quand celui-ci affiche les temps en heures et minutes.

Les quatre temps différents peuvent être vus à n'importe quel moment en appuyant sur les touches TM et ST.

Quand un joueur réfléchit à son coup, le temps écoulé pour ce coup est automatiquement affiché. En appuyant sur la touche TM et en la maintenant enfoncée, le temps total de réflexion pour ce joueur s'affiche.

En appuyant sur les touches TM puis ST vous pouvez déterminer combien de temps le joueur dont ce n'est pas le tour de jouer a pris pour effectuer son dernier coup. Si vous appuyez et si vous maintenez enfoncée la touche TM à ce moment là vous verrez son temps total de réflexion depuis le début de la partie. Pour réafficher le temps de la personne qui réflechit à son coup, appuyez sur la touche ST.

minutes : secondes



heures : minutes

Le point au centre de l'écran d'affichage indique le joueur dont la pendule est affichée. Si le point est en bas c'est la pendule du joueur, et si le point est en haut c'est la pendule de l'ordinateur.

Pendule du joueur

Pendule de l'ordinateur

Si vous souhaitez interrompre ou renvoyer à plus tard la poursuite d'une partie et que les pendules ne continuent pas à tourner, vous pouvez obtenir ce résultat simplement en n'enregistrant pas le coup de l'ordinateur jusqu'à ce que vous soyez prêt à continuer à jouer. Les deux pendules s'arrêtent à l'instant où l'ordinateur indique son coup, et les pendules ne recommencent à tourner que lorsque vous avez effectué physiquement le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

A tous les niveaux, excepté le niveau B2, la pendule comptera le temps pris pour chaque coup individuel et additionnera celui-ci au temps total de réflexion.
Au niveau B2 toutefois, le temps pris pour chaque coup est soustrait du temps total accordé au joueur pour jouer la partie.
Pour des parties Blitz ou rapides jouées au niveau B2, la pendule change pour un double affichage. Ceci permet de voir le temps restant pour les deux joueurs sur l'écran en même temps.

3-0 POUR ENTRER DES PIECES OU POUR CHANGER LEUR POSITION.

3-1 ENTRER DES PIECES.

3-1.1. EMPLACEMENT DE BASE

Après avoir démarré votre partie, ou après avoir appuyé sur les touches D8 ou D6, les pièces sont automatiquement à leur place sur l'échiquier (voir Section 4-1). Les pièces blanches sont sur les deux rangées du bas (le joueur joue les Blancs), et les pièces noires sont sur les deux rangées du haut (l'ordinateur joue les Noirs).

Maintenant si vous appuyez sur la touche RE, sur la case D1, puis sur la touche CL, l'ordinateur inversera les pièces sur l'échiquier, mettant les Noirs en bas. Les pièces doivent être placées sur l'échiquier selon le choix que vous avez fait.

En appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case D1 et en appuyant sur la touche CL, l'ordinateur...

L'échiquier peut être vidé de toutes ses pièces en appuyant sur la touche RE, sur la case D7 puis sur la touche CL.

3-1.2. OPTIONS POUR ENTRER LES PIECES

Vous pouvez entrer les pièces sur l'échiquier de trois façons différentes :

a. Entrer les pièces sur un échiquier vide
b. Ajouter des pièces à une certaine position sur l'échiquier
c. Entrer des pièces au moyen du Mode Moniteur.

Le moyen le plus simple d'entrer des pièces sur l'échiquier c'est quand celui-ci est déjà vide. Après avoir branché le jeu, si vous appuyez sur la touche RE, sur la case D7 puis sur la touche CL, vous effacez le placement original des pièces. En même temps, vous devez effectuer les opérations appropriées pour indiquer le côté et la couleur que vous souhaitez jouer (Voir Section 4-2 et 4-4).

Après avoir branché le jeu, si vous appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez la case D7 et appuyez sur la touche CL, vous effacez...

Appuyez sur la touche PB pour mettre en Mode Problème PB est aussi la touche du symbole du Roi. Il est donc logique d'entrer les Rois sur l'échiquier d'abord. Normalement vous devriez entrer toutes les pièces de même type l'une après l'autre.

Pour ce faire, appuyez simplement d'abord sur la touche qui correspond au symbole de la pièce et ensuite entrez toutes les pièces de ce type sur l'échiquier.

Les pièces blanches sont entrées sur l'échiquier en appuyant simplement une fois sur la case désirée. Les pièces noires sont entrées sur l'échiquier en appuyant deux fois sur chaque case désirée. L'ordinateur enregistre qu'une pièce blanche a été entrée sur une case en laissant allumée la diode de cette case. Quand une pièce noire occupe une case, la diode clignote.

Les erreurs d'entrées sont corrigées en appuyant deux fois sur la case pour retirer une pièce blanche, et en appuyant une fois pour retirer une pièce noire. Les diodes des cases en question s'éteindront pour indiquer que ces cases sont maintenant vides.

Vous pouvez alors appuyer sur la touche près du symbole du prochain type de pièce que vous voulez mettre sur l'échiquier. Après avoir placé toutes les pièces désirées sur l'échiquier, appuyez sur la touche CL pour entrer les positions dans l'ordinateur. Utilisez la Vérification de la Position pour vérifier que vous avez bien placé toutes les pièces désirées à la bonne place (Voir Section 3-3). Vous pouvez bien sûr aussi ajouter des pièces sur l'échiquier quand une position est déjà établie. Après avoir appuyé sur la touche PB et sur les touches correspondant aux symboles des pièces entrez toutes les pièces désirées ainsi qu'il est décrit ci-dessus. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Lorsque vous appuyez sur la touche PB, les diodes de toutes les cases occupées par des pièces s'allumeront.
Entrez toutes les pièces désirées comme il est décrit ci-dessus et appuyez ensuite sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Si vous désirez mettre une position qui résulte d'un certaine ouverture vous pouvez réaliser cela très facilement en utilisant le Mode Moniteur (voir Section 8.0). Prenez simplement l'échiquier avec les pièces dans leur position de départ, et appuyez alors sur la touche RE, sur la case E6 et sur la touche CL pour entrer dans le Mode Moniteur. A ce moment là, vous pouvez jouer alternativement des coups légaux pour les Blancs et pour les Noirs jusqu'à ce que vous ayez atteint la position désirée sur l'échiquier. Vous devez alors appuyer sur la touche RE, la case E6 et la touche CL pour sortir du Mode Moniteur (la Diode de la Case E6 doit s'éteindre). La couleur qui doit jouer dépend du dernier coup qui a été effectué sur l'échiquier. En appuyant sur la Touche RE, la case D5 et la touche CL vous changerez la couleur qui doit jouer, si nécessaire.

Et appuyez alors sur la touche GAME CONTROL, activez la case E6 et appuyez sur la touche CL pour entrer dans le Mode Moniteur.

En appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case D5 et en appuyant sur la touche CL vous changerez la couleur qui doit jouer, si nécessaire.

NOTE : Avant d'appuyez sur la touche GAME CONTROL, d'activer la case D7 et d'appuyer sur la touche CL et avant d'entrer une pièce quelconque sur l'échiquier, vous devez effacer la mémoire de la partie en appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case D8 et en appuyant sur la touche CL. Cela est aussi nécessaire lorsque vous branchez le jeu.

3.2 POUR CHANGER L'EMPLACEMENT DES PIECES SUR L'ECHIQUIER

A n'importe quel moment durant la partie, quand c'est à votre tour de jouer, vous pouvez changer n'importe quelle pièce sur l'échiquier. Vous pouvez ajouter des pièces et (ou) en retirer. Après avoir effectué des changements sur l'échiquier, il vous est conseillé de toujours utiliser la Vérification de la Position pour être sûr de la position sur l'échiquier (Voir Section 3.3.)

3.2.1 POUR RETIRER DES PIECES DE L'ECHIQUIER

Si vous désirez retirer une pièce de l'échiquier, appuyez seulement sur la touche PB et appuyez ensuite sur la touche correspondant au symbole de la pièce que vous voulez retirer. Pour retirer une pièce blanche de ce type appuyez deux fois sur la case qu'occupe cette pièce Pour retirer une pièce noire de ce type, appuyez une fois sur la case occupée par cette pièce. Pendant que vous effectuez cette procédure les diodes des cases concernées s'éteindront. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Si vous voulez retirer une pièce de l'échiquier, appuyez simplement sur la touche PB et retirez la pièce en question de l'échiquier. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

3.2.2 POUR AJOUTER DES PIECES SUR L'ECHIQUIER

Si vous souhaitez ajouter des pièces durant une partie, vous devez appuyer sur la touche PB et ensuite sur la touche correspondant au symbole de la pièce désirée. Pour ajouter une pièce blanche de ce type appuyez une fois sur la case. Pour ajouter une pièce noire appuyez deux fois sur la case.
Vous savez qu'une pièce blanche est enregistrée quand la diode de la case où vous l'avez placée reste allumée. Pour les pièces noires, les diodes clignotent. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Pour ajouter une pièce blanche de ce type, posez simplement la pièce sur la case.
Pour ajouter une pièce noire, vous devez poser la pièce sur sa case, la soulever et ensuite la reposer à nouveau sur la case.

3.2.3 POUR CHANGER LES POSITIONS SUR L'ECHIQUIER.

Si vous souhaitez changer la position d'une pièce sur l'échiquier, appuyez sur la touche PB et ensuite sur la touche du symbole de la pièce. Maintenant déplacez la pièce sur la case que vous désirez et changer sa couleur si nécessaire, comme décrit ci-dessus. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

3.2.4 POUR CHANGER LA COULEUR DES PIECES.

Quand vous désirez changer la couleur d'une pièce sur l'échiquier, apuyez d'abord sur la touche PB et ensuite sur la touche correspondant au symbole de la pièce. Pour changer une pièce blanche en pièce noire, appuyez sur la pièce deux fois(la diode demeurera allumée, ce qui indiquera une pièce blanche). Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Soulevez simplement la pièce désirée, déposez la à nouveau sur la même case et la couleur sera changée.
Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

3.2.5 - POUR CHANGER LES TYPES DES PIECES

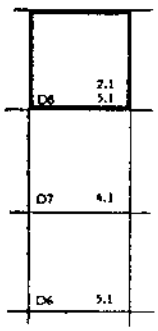
Si vous souhaitez changer une pièce de l'échiquier en une pièce d'un autre type, appuyez sur la touche PB puis sur la touche correspondant au symbole de la nouvelle pièce. Echangez maintenant les pièces et mettez la couleur comme il est décrit ci-dessus. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

3.3 - VERIFICATION DE LA POSITION

Après avoir entré les pièces, changé les pièces, ou avoir effectué un retour en arrière, il vous est conseillé de toujours utiliser la Vérification de la Position pour être sûr que vous avez correctement placé toutes les pièces sur l'échiquier. Pour ce faire, appuyez sur la touche PV et appuyez ensuite tour à tour sur la touche correspondant au symbole de chaque pièce. L'ordinateur vous montrera quelles cases sont occupées par chaque type de pièce en allumant les diodes sur les cases où se trouvent ces pièces. Les diodes seront allumées en permanence pour toutes les pièces blanches, et clignoteront pour toutes les pièces noires. Appuyez sur la touche CL pour sortir de la Vérification de la Position.

4.0. - UNE PARTIE D'ECHECS

4.1. - DEBUT D'UNE PARTIE



Au début d'une nouvelle partie, vous devez appuyer sur la touche RE, sur la case D8 puis sur la touche CL. Ce faisant, vous effacez toutes les entrées précédentes ou toutes les options que vous aviez choisies. Vous devez procéder ainsi même si vous venez juste de brancher votre machine (voir Section 1.1.). Après avoir branché le jeu, ou après avoir appuyé sur la case D8, les pièces sont toutes sur leur position de départ (les pièces blanches sur les deux rangées du bas), le Niveau 1 enregistré (temps de réponse moyen par coup : 15 secondes) la couleur est automatiquement fixée (l'ordinateur joue les noirs), la voix fonctionne et l'ordinateur est programmé pour réfléchir sur votre temps. Si vous souhaitez changer l'une de ces options, vous pouvez le faire à ce moment-là.

Si toutefois, vous voulez jouer une partie avec les mêmes options que celles que vous aviez choisies lors de la précédente partie, vous pouvez appuyer sur la touche RE, la case D6 et la touche CL. Toutes les options que vous aviez précédement choisies (couleur, niveau de jeu, etc) demeureront les mêmes et n'auront pas à être réintroduites.

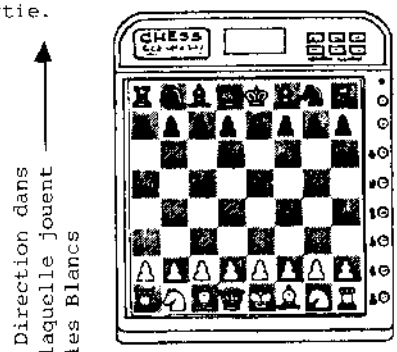
- Vous devez appuyer sur la touche GAME CONTROL, activer la case D8 et appuyer sur la touche CL . . .

Avant d'activer les cases D8 ou D6, mettez toutes les pièces sur leurs cases de départ.

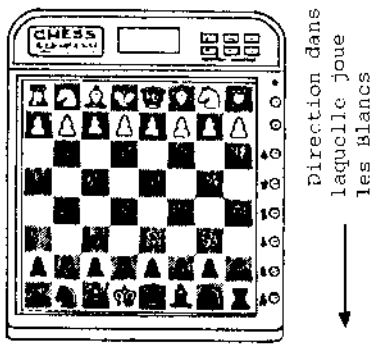
NOTE : Après avoir branché l'appareil et avant de commencer une nouvelle partie, de mettre un problème, ou d'entrer une option quelconque, vous devez toujours appuyer sur la touche GAME CONTROL, activer la case D8 et appuyer sur la touche CL.

4.2 LE CHOIX DES COULEURS

La machine fonctionne toujours, lorsqu'on la branche, avec les pièces blanches en bas sur les deux premières rangées. Si vous préférez jouer avec les pièces noires en bas de l'échiquier, appuyez sur la touche RE, la case D1 et la touche CL. Le sens du déplacement des pièces est la seule option qui ne peut pas être changée lorsque vous avez commencé une partie.



Direction du jeu sans l'option D1



Direction du jeu avec l'option D1

4.3. LES NIVEAUX DE JEU.

La force de jeu d'un programme d'échecs dépend de la quantité de temps dont il dispose pour réfléchir à chaque coup : plus le temps de réflexion est long, plus la force de jeu est élevée.

Le programme vous offre un nombre infini de niveaux de jeu avec toutes les options possibles et la possibilité de choisir et de fixer des limites de temps pour les coups pris un à un ou pour un nombre global de coups. Cela vous donne la possibilité de fixer n'importe quelle force de jeu comme vous le désirez.

Après avoir débuté une partie ou après avoir appuyé sur la touche D8 (nouvelle partie), le Niveau de jeu Un est automatiquement fixé. On détermine le niveau de jeu en appuyant sur la touche LV (l'écran affiche alors -LC-), et vous pouvez alors appuyer sur la case correspondant à l'option désirée. Le programme confirmera le choix de votre option en allumant la diode de la case. Vous mettez fin à cette procédure en appuyant sur la touche CL.

Le niveau de jeu peut-être changé aussi souvent que vous le souhaitez à n'importe quel moment dans la partie.

- appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez la case D1 et appuyez sur la touche CL..

.../...

SOMMAIRE DES NIVEAUX DE JEU

Les Niveaux Entrainement avec des temps préprogrammés (Sections 4.3.1.1.).

NIVEAU DE JEU	CONTROLE DE TEMPS	TEMPS MOYEN DE REPONSE
A1	60 coups/5 minutes (Partie Blitz)	5 secondes
A2	60 coups/15 minutes (Partie très rapide)	15 secondes
A3	60 coups/30 minutes (Partie rapide)	30 secondes
A4	60 coups/1 heure	1 minute
A5	30 coups/1 heure	2 minutes
A6	40 coups/2 heures (tournoi d'échecs)	3 minutes
A7	40 coups/2 heures 30 minutes (Tournoi d'échecs)	3 minutes 45 secondes
A8	30 coups/3 heures	6 minutes

Niveaux d'entraînement avec utilisation des contrôles de temps pour les coups individuels (Section 4.3.1.2)

B7 Une seconde à 9 minutes 99 secondes (soit 10 minutes 39 secondes) par coups

Niveaux tournoi avec utilisation des contrôles de temps pour toute la partie (Section 4.3.2.2)

B2 Une minute à 9 heures 99 minutes (soit 10 heures 39 minutes) par partie.

Niveaux tournoi avec utilisation des contrôles de temps pour un nombre déterminé de coups (Section 4.3.2.1).

B3 Une minute à 9 heures 99 minutes (soit 10 heures 39 minutes) temps total de réflexion pour 1 à 99 coups.

4.3.1. NIVEAUX D'ENTRAINEMENT

4.3.1.1. NIVEAUX DE JEU A1 - A8

Pour les niveaux de jeu A1 à A8, le total de temps pour effectuer un certain nombre de coups est pré-fixé. Ces temps de réflexion sont pré-programmés et vous ne pouvez pas changer ces niveaux.

Etant donné que ce sont des niveaux d'entraînement, le temps total de réflexion pour un certain nombre de coups pour le joueur et, ou pour l'ordinateur, n'est pas toujours strictement respecté. Les limites de temps doivent servir de guide. En général l'ordinateur s'en tiendra à ces temps et n'utilisera pas tout le temps dont il dispose.

Le temps moyen de réponse pour chaque coup pris individuellement peut sortir des limites de temps. Le temps de réflexion véritable peut varier considérablement par rapport au temps moyen, cela dépend de la complexité et de la nature de la position.

.../...

Par exemple l'ordinateur utilisera très peu de temps quand son Roi est en échec et qu'il n'a qu'un seul coup légal à sa disposition. Au contraire l'ordinateur peut utiliser davantage de temps quand il est sur la défensive ou quand le programme voit un mat possible et veut effectuer le meilleur coup.

Quand du temps est économisé sur un coup, le temps de réflexion qui n'a pas été utlisé est réparti de manière égale entre les coups qui restent à jouer. Quand davantage de temps est utilisé pour un coup, ce temps supplémentaire est soustrait des temps moyens pris pour le reste des coups à jouer. Le temps de réflexion est alors recalculé pour chaque coup qui suit.

Des fonctions telles que le retour en arrière et les changements de côté n'ont aucun effet sur les limites de temps.

La manière de fixer les niveaux A1-A8 peut être trouvée dans le sommaire (Section 4.3).

NIVEAUX INTERMEDIAIRES

Aucun des niveaux de jeu A1-A8 mentionnés ci-dessus peut être affaibli en éteignant le "CERVEAU" de l'ordinateur (voir Section 4.5).
En procédant ainsi vous ne permettez pas à l'ordinateur de réfléchir sur votre temps. Cela vous donne 8 niveaux intermédiaires de plus entre lesquels vous pouvez fixer votre choix.

Vous pouvez éteindre le "CERVEAU" de l'ordinateur en appuyant sur la touche RE, sur la case E8 puis sur la touche CL.
Vous pouvez ainsi supprimer le cerveau ou le rétablir aussi souvent que vous le souhaitez durant une partie.

4.3.1.2. LE NIVEAU DE JEU B7 (Niveau d'entraînement)

Au niveau B7, autre niveau d'entraînement, vous ne fixez plus le temps total de réflexion pour un certain nombre de coups, mais le temps de réfléxion pour chaque coup. Le temps que vous fixez sera appliqué pour tous les coups qui suivent.

Au contraire des autres niveaux d'entraînement, celui-ci ne permet pas au programme de diviser les temps de réflexion pour les coups individuels. Quand la limite de temps est atteinte, l'ordinateur est forcé d'arrêter son processus de réflexion et joue le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là. Parfois, quand il est confronté à des coups forcés, l'ordinateur n'utilise pas tout le temps dont il dispose et répond immédiatement.

B7 - ENTREE DU NIVEAU

ENTREE	AFFICHAGE	FONCTION/NOTE
LV	-LC-	Début de l'entrée
B7	LO : 05	choix du niveau de jeu et préparation de l'entrée
TM	LO : 00	Entrée des heures
RV	↓ ↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
🔇	L9 : 99	Entrée des minutes (colonne des minutes)
CL	0 : 00	Fin de l'entrée.

Il n'est pas possible d'entrer un temps nul 0 : 00.

ST	L0 : 00	Entrée des heures
TB	↓ ↓↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV	L9 : 99	Entrée des minutes (colonne des unités)
CL	0 : 00	Fin de l'entrée

Il n'est pas possible d'entrer un temps nul.

NOTE : Lorsque vous utilisez la procédure ci-dessus pour entrer les informations, la pièce d'échecs que vous utilisez pour activer les contacts des cases ne doit pas être redéposée sur la case d'entrée (dans le cas ci-dessus B7) durant toute la procédure d'entrée ! Tenez la pièce dans votre main pendant que vous effectuez les opérations.

4.3.2. NIVEAUX DE TOURNOI

4.3.2.1. LE NIVEAU DE JEU B3 (tournoi d'échecs).

Comme extension et supplément aux niveaux d'entraînement, le niveau B3 est prévu comme niveau pour les tournois d'échecs sérieux. Chaque joueur doit effectuer un certain nombre de coups dans un temps fixe, en accord avec les régles du tournoi. Ces deux facteurs -nombre de coups et contrôles de temps- doivent être fixés à l'avance.

Dans les tournois d'échecs actuels plusieurs contrôles de temps avec un nombre varié de coups à jouer sont prévus pour les parties.

Par exemple :

Evènement	Premier Contrôle de temps	Deuxième Contrôle de temps	Troisième Contrôle temps
International	40 coups en 2h 30 mn	16 coups/1 heure	VOIR CI-DESSOUS
National	40 coups en 2h	20 coups/1 heure	

Après le second contrôle de temps, trois procédures différentes sont généralement utilisées dans le but de déterminer la suite de la partie :

a) On ajoute de nouveaux contrôles de temps. Dans ce cas les valeurs du second contrôle de temps sont généralement utilisées pour tous les coups jusqu'à la fin de la partie.

b) Une certaine quantité de temps de réflexion est fixée pour jouer tous les coups jusqu'à la fin de la partie, sans prendre en considération le nombre de coups possibles qui seront joués.

C) La partie est arbitrée (procédure pratiquement jamais utilisée en France).

Vous pouvez régler l'ordinateur pour le troisième contrôle de temps dans les cas a) et b).

Généralement, après que le temps de réflexion a pris fin, il y a un contrôle pour voir si le nombre de coups fixé a été effectué. Si ce n'est pas le cas, la partie sera perdue parce qu'elle aura dépassé les limites du temps imparti.

L'ordinateur prend le temps de réflexion qui lui est imparti et le divise comme il le désire. Les temps de réflexion véritables varieront considérablement des temps de réponse moyens. Selon la complexité et la nature de la position, l'ordinateur prendra plus ou moins de temps pour chaque coup.

Si l'ordinateur prend moins que le temps alloué pour un coup, le temps économisé sera divisé de façon égale entre les coups qui restent à jouer. Si l'ordinateur prend plus de temps pour un coup, cette quantité de temps sera soustraite du reste des coups pour respecter les contrôles de temps. Les temps de réflexion seront calculés après chaque coup.

Exemple de cas où l'ordinateur prend moins que le temps qui lui est alloué :

Imaginez que l'ordinateur ait été réglé pour effectuer 40 coups en 2 heures, et qu'il effectue les 20 premiers coups avant de sortir de sa bibliothèque d'ouvertures. Comme la quantité de temps prise pour réfléchir à ces 20 premiers coups est de zéro, l'ordinateur dispose encore de toute sa provision de temps. Comme nous l'avons mentionné ci-dessus, Le temps économisé sera divisé de manière égale entre les coups qui restent à jouer. Dans notre exemple, le temps de réponse moyen sera alors de 6 minutes par coup pour les 20 coups qui restent à jouer jusqu'au premier contrôle de temps.

NOTE : Lorsque vous utilisez la procédure suivante pour entrer les informations, la pièce d'échecs que vous utilisez pour activer les contacts des cases ne doit pas être posée sur la case d'entrée (dans le cas suivant B3) durant toute la procédure d'entrée ! Tenez la pièce d'échecs dans votre main pendant que vous effectuez les opérations.

B3 - ENTREE DU NIVEAU

ENTREE	AFFICHAGE	FONCTION / NOTE
LV	-CL-	Début de l'entrée
B3	P0:05	Choix du niveau de jeu et préparation pour entrée du temps de réflexion pour le premier contrôle de temps
TM	P0:00	Entrée des heures
RV	↓ ↓↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
🔇	P9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
B3	P 60	Préparation pour l'entrée du nombre de coups à jouer avant le premier contrôle de temps
RV	P 00	Entrée du nombre de coups (colonne des dizaines)
🔇	P 99	Entrée du nombre de coups (colonne des unités)
B3	S0:05	Préparation pour l'entrée du temps de réflexion pour le second contrôle de temps
TM	S0:00	Entrée des heures
RV	↓ ↓↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
🔇	S9:99	Entrée des minutes (Colonne des unités)
B3	S 60	Préparation pour l'entrée du nombre de coups à jouer avant le second contrôle de temps
RV	S 00	Entrée du nombre de coups (colonne des dizaines)
🔇	S 99	Entrée du nombre de coups (colonne des unités)
B3	T0:00	Préparation pour l'entrée d'un troisième contrôle de temps.

LV	-LC-	Début de l'entrée
B3	P0:05	Choix du niveau de jeu et préparation pour entrée du temps de réflexion pour le premier contrôle de temps
ST	P0:00	Entrée des heures
TB	↓ ↓↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV	P9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
B3	P 60	Préparation pour l'entrée du nombre de coups à jouer avant le premier contrôle de temps
TB	P 00	Entrée du nombre de coups (colonne des dizaines)
LV	P 99	Entrée du nombre de coups (colonne des unités)
B3	S0:05	Préparation pour l'entrée du temps de réflexion pour le second contrôle de temps
ST	S0:00	Entrée des heures
TB	↓ ↓↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV	S9:99	Entrée des minutes (Colonne des unités)
B3	S 60	Préparation pour l'entrée du nombre de coups à jouer avant le second contrôle de temps
TB	S 00	Entrée du nombre de coups (colonne des dizaines)
LV	S 99	Entrée du nombre de coups (colonne des unités)
B3	T0:00	Préparation pour l'entrée d'un troisième contrôle de temps.

OPTION A

Si un zéro est entré, toutes les valeurs pour le second contrôle de temps seront reportées sur le troisième contrôle de temps et tous les autres.

```
-------     T0 : 00
  CL         0 : 00       FIN DE L'ENTREE
```

OPTION B

En utilisant cette option, tous les coups qui restent à jouer devront être effectués avant la limite de temps impartie, sans tenir compte du nombre de coups à faire. Le premier joueur à dépasser cette limite de temps a perdu la partie.

```
TM  }     T0:00      Entrée des heures
RV  }       ↓↓       Entrée des minutes (colonne des dizaines)
 ◀  }     T9:99      Entrée des unités (colonnes des unités)
CL          0:00     Fin des entrées
```

Notez bien que l'entrée de zéros ne peut être faite pour les premier et second contrôles de temps.

```
ST  }     T0:00      Entrée des heures
TB  }       ↓↓       Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV  }     T9:99      Entrée des unités (colonnes des unités)
CL          0:00     Fin des entrées
```

4.3.2.2 - LE NIVEAU DE JEU B2 (PARTIES BLITZ ET PARTIES RAPIDES)

Le niveau de jeu B2 vous fournit un autre niveau de tournoi.
A ce niveau, une limite de temps totale est déterminée pour la partie, sans prendre en considération le nombre de coups qui seront joués.
Ce type de réglage du temps est essentiellement utilisé dans les parties blitz ou rapides. Dans les tournois d'échecs, les limites de temps suivantes son pratiquées :

- PARTIES BLITZ : 5 minutes par partie
- PARTIES RAPIDES : 30 minutes par partie

Le réglage du temps doit être effectué individuellement pour chaque camp. Cela vous donne la possibilité d'entrer des temps différents pour vous-même et l'ordinateur. La partie doit être terminée avant la limite de temps fixe. Si l'un des joueurs dépasse son temps total de réflexion, ce joueur perd la partie.
Si l'ordinateur dépasse son temps, il admet qu'il a perdu en affichant - 9.59 et en faisant clignoter les diodes des rangées paires (2,4,6 et 8) (voir diagramme ci-dessous).

en affichant 00 sur le côté gauche de l'écran et en faisant clignoter les diodes des rangées paires 2,4, 6, et 8 (voir diagramme)

Si le joueur dépasse son temps, l'ordinateur s'en rendra compte et
- affichera ¯ 9.59, il allumera les diodes des rangées paires (2, 4, 6 et 8) (voir diagramme).

- affichera 00 sur le côté droit de l'écran et allumera les diodes des rangées paires 2,4, 6 et 8 (voir diagramme)

B2 - ENTREE DU NIVEAU

ENTREE	AFFICHAGE	FONCTION / NOTE
LV	-CL-	Début de l'entrée
B2	H0:05	Choix du niveau de jeu et préparation pour l'entrée du temps total pour le joueur (H = humain)
TM	H0:00	Entrée des heures
RV	↓ ↓ ↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
🔊	H9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
B2	C0:00	Préparation pour l'entrée du temps total pour l'ordinateur (C = computer)
TM	C0:00	Entrée des heures
RV	↓ ↓ ↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
🔊	C9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
CL	0:00	Fin de l'entrée

ENTREE	AFFICHAGE	FONCTION / NOTE
LV	-LC-	Début de l'entrée
B2	H0:05	Choix du niveau de jeu et préparation pour l'entrée du temps total pour le joueur (H = humain)
ST	H0:00	Entrée des heures
TB	↓ ↓ ↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV	H9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
B2	C0:00	Préparation pour l'entrée du temps total pour l'ordinateur (C = computer)
ST	C0:00	Entrée des heures
TB	↓ ↓ ↓	Entrée des minutes (colonne des dizaines)
LV	C9:99	Entrée des minutes (colonne des unités)
CL	0:00	Fin de l'entrée

L'entrée des zéros n'est pas possible.

NOTE : Lorsque vous utilisez la procédure ci-dessus pour entrer les informations, la pièce d'échecs que vous utilisez pour activer les contacts des cases ne doit pas être posée sur la case d'entrée (dans le cas ci-dessus B2) ou sur n'importe quelle case des colonnes A et B pendant toute la procédure d'entrée.
Tenez la pièce d'échecs dans votre main durant la procédure.

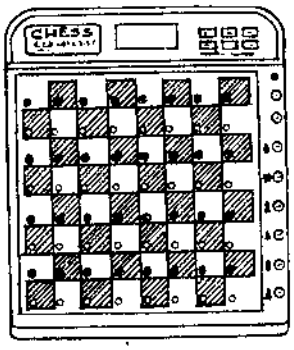
Les entrées de zéro ne sont pas possibles.
A chaque fois qu'un coup est joué sur l'échiquier, la pendule s'arrête automatiquement pour le joueur qui vient de jouer et elle démarre pour le joueur dont c'est maintenant le tour de jouer. L'affichage montre le temps qui reste dans la partie avec un mode compte-à-rebours, c'est-à-dire que la pendule fonctionne à l'envers.

En appuyant sur la touche TM et en la maintenant enfoncée, vous pouvez voir la quantité de temps que le joueur dont c'est le tour de jouer a utilisé jusque là (la pendule fonctionnant alors à l'endroit).

En appuyant sur les touches TM et ST, vous pouvez voir le temps total qui reste pour le joueur dont ce n'est pas le tour de jouer. Si vous appuyez sur la touche TM et que vous la mainteniez enfoncée, l'écran vous montrera même combien de temps ce joueur a pris pour effectuer son dernier coup. Si vous appuyez à nouveau sur les touches TM et ST, l'écran affiche à nouveau la pendule du joueur qui a le trait.

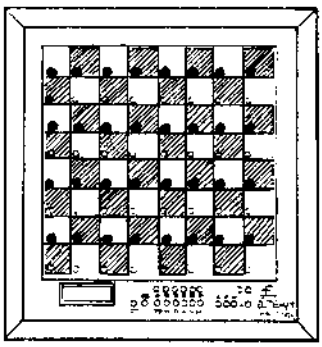
Pendant chaque coup effectué sur l'échiquier, la pendule affiche automatiquement la quantité de temps qui reste à chaque joueur. Les chiffres sur le côté gauche de l'écran montrent le temps qui reste à l'ordinateur et les chiffres sur le côté droit montrent le temps qui reste pour le joueur. Si le temps qui reste est d'une heure ou plus, l'affichage montrera les heures. Si le temps restant est de moins d'une heure, l'affichage montrera le nombre de minutes qui restent. S'il ne reste que des secondes (moins d'une minute), les chiffres montreront le nombre de secondes. L'écran montrera le temps restant dans la partie selon un mode de compte à rebours, c'est-à-dire que la pendule décomptera à l'envers.

Davantage d'informations sur la pendule peuvent être trouvées dans la section 2.4.



La limite du temps
a été dépassée.

Si l'un des deux coups dépasse les limites de temps, la partie se termine normalement à ce moment-là.



La limite du temps
a été dépassée.

Si l'un des deux coups dépasse
les limites de temps, la partie
se termine normalement à ce
moment-là.

Toutefois, si vous souhaitez continuer la partie pour vous entraîner appuyez simplement sur la touche CL deux fois après que les diodes se sont allumées pour signaler que le temps est dépassé. Vous pouvez alors continuer à jouer cette partie. Pour les coups qui restent à jouer, vous disposerez de la même quantité de temps que celle que vous aviez fixée à l'origine. Si vous dépassez à nouveau ce temps, l'ordinateur allumera à nouveau les diodes des rangées paires pour vous le faire savoir.

4.4. - LE DEBUT D'UNE PARTIE - PREMIER COUP -

L'ordinateur considère automatiquement que les ♔lancs effectuent le premier coup. Si vous jouez les ♔lancs, la partie démarre avec le premier coup que vous effectuez. Toutefois, si vous souhaitez jouer avec les noirs, appuyez sur la touche RV et l'ordinateur démarrera la partie avec les ♔lancs. La pendule démarre quand le premier coup est effectué.

Vous pouvez noter qu'au début de la partie, l'ordinateur semble jouer très vite. La raison de cette réponse rapide est que l'ordinateur dispose d'une bibliothèque d'ouvertures de 8.160 coups. Si une position sur l'échiquier se trouve dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur, il joue rapidement une de ses réponse propre à cette position et n'a pas à réfléchir au choix du coup à jouer.

Les 8.160 positions stockées dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur sont divisées en 381 lignes qui comptent chacune un nombre moyen d'environ 30 demi-coups. Parce-que chaque position est stockée une seule fois, peu importe combien de lignes sont issues de ce coup, il en résulte une grande économie. Si chacune des 381 lignes était stockée depuis le premier coup jusqu'au dernier, la bibliothèque nécessiterait le stockage de 11.430 positions pour avoir les mêmes informations. Ainsi, 11.430 positions est la quantité effective que stocke la bibliothèque d'ouvertures (où la quantité effective est définie comme le nombre de lignes multipliées par le nombre moyen de coups par lignes).

Si vous effectuez un coup qui est contenu dans cette bibliothèque, le programme déterminera si une réplique est disponible; s'il en trouve une, celle-ci sera immédiatement jouée et le temps de réflexion sera ainsi de zéro. S'il ne peut trouver une réplique, l'ordinateur commencera à réfléchir à un coup.

JOUER AVEC UN MODULE D'OUVERTURES

Choisissez votre module d'ouvertures et mettez le dans le receptacle pour module avant de commencer une nouvelle partie. Davantage d'information sur la façon de mettre un module ou d'en changer est donné dans la Section 1.2

Même si vous n'utilisez pas un module d'ouvertures, vous noterez que l'ordinateur semble jouer très vite au début d'une partie. La raison pour laquelle l'ordinateur répond si vite est qu'il contient une bibliothèque de 6.167 positions d'ouvertures tirées de parties de Grands Maîtres. Si vous jouer un coup qui est contenu dans cette bibliothèque, le programme déterminera si une réplique est disponible. S'il en trouve une, cette réplique sera jouée immédiatement et le temps de réflexion sera ainsi de zéro. S'il ne peut pas trouver une réplique dans sa bibliothèque, l'ordinateur commencera à réfléchir à un coup.

Vous pouvez, bien sûr, jouer en utilisant une variante d'ouverture aléatoire et ensuite choisir la couleur et continuer la partie. Pour ce faire, appuyez sur la touche RV pour chaque camp tour à tour et effectuez les coups indiqués sur l'échiquier.

Pour jouer une variante d'ouverture spécifique, procédez comme suit : Appuyez sur la touche RV jusqu'à ce que la machine joue le coup désiré et effectuez alors ce coup sur l'échiquier. Vous pouvez répéter cette procédure pour chaque coup jusqu'à ce que vous atteigniez sur l'échiquier la position que vous désirez. Choisissez alors votre couleur et continuez la partie.

Pour jouer sans la bibliothèque d'ouvertures

Si le programme n'a pas de bibliothèque d'ouvertures dans laquelle il peut puiser ses coups, il est forcé d'utiliser du temps pour réfléchir à son coup. Vous pouvez réaliser cela en appuyant sur la touche RE, la case D4 et la touche CL, ce qui annulera la bibliothèque d'ouvertures et forcera ainsi l'ordinateur à déterminer son propre meilleur coup dès le début de la partie.

NOTE : Si vous souhaitez démarrer une nouvelle partie et sélectionner l'option D4, vous devez d'abord appuyer sur les touches D6 ou D8 pour une nouvelle partie. Ensuite, entrez l'option en appuyant sur la touche RE, sur la case D4 et sur la touche CL pour annuler la bibliothèque d'ouvertures.

Si vous avez un module d'ouvertures dans la partie et que vous préfériez ne pas l'utiliser, il n'est pas nécessaire de retirer le module pour ce faire. En appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case D4 et en appuyant sur la touche CL, vous pouvez empêcher l'ordinateur de faire usage de sa bibliothèque d'ouvertures.

Pour entrer vos propres ouvertures

Si vous voulez continuer la partie avec une variation d'ouverture qui n'est pas contenue dans la bibliothèque, vous pouvez utiliser le MODE MONITEUR pour entrer n'importe quelle série de coups désiré . En appuyant tour à tour sur la touche RE, sur la case E6 et sur la touche CL (la diode de la case E6 s'allumera) vous pouvez sélectionner le MODE MONITEUR (voir la section 8.0.). Vous pouvez maintenant entrer alternativement autant de coups légaux pour chaque camp que vous le souhaitez jusqu'à ce que vous atteigniez la position désirée. Lorsque vous désirez poursuivre la partie normalement, vous devez maintenant appuyer sur la touche RE, sur la case E6 et sur la touche CL (la diode de la case E6 s'éteindra) pour sortir du MODE MONITEUR.

- En appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case E6 et en appuyant sur la touche CL...

- appuyer sur la touche GAME CONTROL, activer la case E6 et appuyer sur la touche CL à nouveau...

4.5. - REFLEXION SUR LE TEMPS ADVERSE

Une caractéristique spéciale de ce programme est son "cerveau" qui le rend capable de réfléchir sur le temps adverse.

Pendant que l'ordinateur effectue son coup, vous pouvez utiliser son l'ordinateur pourrait jouer. De la même façon l'ordinateur réfléchit pendant que vous analysez le coup que vous allez effectuer. L'ordinateur le fait automatiquement dès que vous réfléchissez à votre coup. Il n'y a aucune limite de temps à cette réflexion quel que soit le niveau.

Le "CERVEAU" est conçu sur le principe suivant :
Pendant qu'il réfléchit à un coup, le programme stocke dans sa mémoire par anticipation la meilleure ligne de jeu jusqu'à 9 demi-coups (voir section 4.11.)

Le premier coup est la réplique de l'ordinateur au coup que vous avez effectué.

Le coup suivant est l'anticipation de la réplique que vous pourriez jouer. Ce coup remplit deux fonctions :
- Il constitue le coup suggéré (voir section 4.6.) que vous pouvez demander
- c'est aussi le coup sur lequel l'ordinateur va baser ses calculs. Ainsi l'ordinateur estime que vous allez effectuer ce coup et commence immédiatement à réfléchir à sa réplique.

Si vous jouez ce coup ou si vous le prenez comme coup suggéré, l'ordinateur jouera sa réplique immédiatement ou après un temps très court. De cette façon, l'ordinateur est capable d'épargner du temps de réflexion, qui peut alors être divisé entre les coups restant à jouer. Une autre option est que l'ordinateur peut utiliser son temps normal et par conséquent être capable de chercher plus profondément et d'effectuer une recherche avec plus de variantes, le rendant ainsi plus fort. Si toutefois vous jouez un coup différent, l'ordinateur met fin au calcul entrepris sur le premier coup et commence une nouvelle réflexion basée sur le coup que vous avez réellement joué.

Le "CERVEAU" n'est pas utilisé si le programme n'a pas eu l'opportunité de réfléchir à un coup, par exemple juste après avoir utilisé le MODE PROBLEME ou juste après être sorti de sa bibliothèque d'ouvertures.

Occultation du "CERVEAU"

Avant de commencer une partie, vous pouvez appuyer sur la touche RE, sur la case E8 et sur la touche CL pour occulter le "CERVEAU". Après avoir procédé ainsi, l'ordinateur n'a plus la possibilité de réfléchir sur votre temps. Il ne démarrera l'évaluation de son coup qu'après que vous aurez effectué le vôtre sur l'échiquier.

Tous les niveaux de jeu peuvent être affaiblis en utilisant l'option E8 pour occulter le "CERVEAU". Cela vous donne la possibilité d'avoir davantage de niveaux de jeu parmi lesquels vous pouvez faire votre choix. Le "CERVEAU " de l'ordinateur peut être utilisé ou occulté pendant une partie aussi souvent que vous le désirez.

4.6. - COUP SUGGERE

Lorsque vous êtes dans une position où vous n'êtes pas sûr du coup à jouer, l'ordinateur vous aide . Quand vous appuyez sur la touche DM, l'ordinateur vous suggère un coup en allumant les diodes des cases de départ et d'arrivée de ce coup.

L'ordinateur ne vous donnera pas de coup suggéré s'il n'est pas dans sa bibliothèque d'ouvertures et s'il n'a pas eu la possibilité de calculer le coup précédent.

Un coup suggéré peut être pris dans la bibliothèque d'ouvertures, ou il peut être le résultat du calcul du dernier coup, le coup suggéré étant la meilleure réplique que l'ordinateur a trouvé (voir section 4.5.).

Acceptation d'un coup suggéré

Vous pouvez accepter le coup suggéré par l'ordinateur en effectuant le coup indiqué sur l'échiquier.

Refus du coup suggéré

Si vous préférez ne pas faire le coup suggéré par l'ordinateur, appuyez seulement sur la touche CL pour éteindre les diodes. Une autre option consiste à ignorer tout simplement les diodes qui sont allumées pour ce coup et à effectuer n'importe quel autre coup de votre choix. Dès que vous effectuez le coup que vous désirez sur l'échiquier les diodes s'éteignent.

Quand vous appuyez sur la touche DM, l'ordinateur montre également le numéro du coup joué sur l'écran (voir section 4.16).

4.7. - RETOUR EN ARRIERE

Un coup joué par erreur ou un coup faible peut être effacé au moyen de la touche TB. Une plus longue série de coups, jusqu'à 39 demi-coups (un demi-coup est un coup éffectué par l'un des deux camps) peut être annulé en appuyant à plusieurs reprises sur la touche TB. Si vous avez utilisé le MODE PROBLEME précédemment dans la partie, la procédure de retour en arrière n'ira pas au-delà de ce point.

Un plus longue série de coups, la partie entière si vous le souhaitez, peut être annulée...

Le coup qui doit être effacé sera indiqué par les diodes qui s'allumeront. Après avoir appuyé sur la touche TB, la diode de la dernière case sur laquelle a été enregistrée l'arrivée d'une pièce s'allumera. Lorsque vous appuyez sur la pièce indiquée, la diode d'une autre case s'allumera pour vous montrer d'où vient cette pièce. En appuyant cette pièce sur sa case de départ vous éteignez les diodes.

Quand vous soulevez la pièce indiquée...

Les coups normaux sont effacés en remettant les pièces sur leur case de départ.

Lorsqu'il s'agit de prises, vous devez d'abord remettre la pièce qui a effectué la prise sur sa case de départ et ensuite remettre la pièce prise à sa place. Utilisez la VERIFICATION DE LA POSITION pour être sûr que vous avez bien remis les pièces correctes sur les cases appropriées.

La touche correspondant au symbole de la pièce appropriée indiquera la couleur et le type de la pièce capturée et une diode sera allumée pour vous montrer la case qu'elle occupait.

Lorsque vous désirez effacer une manoeuvre de roque, la diode de la case case ROI s'allumera et vous devrez appuyer sur cette case pour effacer ce coup. Le déplacement de la TOUR est automatiquement effacé. Aussi vous devez seulement déplacer la TOUR et la remettre sur sa case d'origine sans appuyer sur les cases quand vous la bougez.

Lorsque vous désirez effacer une manoeuvre de roque, les diodes des cases de déplacement du Roi s'allumeront d'abord. Il est impératif à ce moment de déplacer d'abord la Tour pour la remettre à sa case de départ, et ensuite seulement de remettre le Roi sur sa case de départ.

Pour les PRISES EN PASSANT, le PION qui a effectué la prise est ramené à sa place d'abord et ensuite le PION qui a été pris est replacé sur l'échiquier.

Une PROMOTION DE PION est effacée en appuyant d'abord la pièce promue sur la case d'arrivée et en la retirant de l'échiquier. Prenez ensuite le PION et appuyez le sur la case de départ indiquée par la diode allumée.

Un promotion de Pion est effacée en retirant d'abord la pièce de promotion de l'échiquier et en mettant ensuite le Pion d'origine sur la case dont il venait (2ème ou 7ème rangée)

Vous pouvez aussi effacer un coup complet (deux demi-coups) d'un seul coup en appuyant deux fois sur la touche TB. L'ordinateur allume les diodes pour vous guider dans le retour en arrière des coups.

Pour forcer l'ordinateur à effectuer un coup spécifique

Si vous effacez un des coups de l'ordinateur, celui-ci ne commencera pas à réfléchir à nouveau avant que vous appuyez sur la touche RV. Toutefois, vous avez aussi la possibilité d'effectuer le prochain coup pour l'ordinateur. Si vous le faîtes, l'ordinateur ne commencera pas à réfléchir à son prochain coup tant que vous n'aurez pas joué votre propre coup sur l'échiquier.

4.8. - CHANGEMENT DE COTE

Vous pouvez changer de coté avec l'ordinateur aussi souvent que vous le souhaitez à n'importe quel moment durant la partie.
Notez, toutefois, que le temps de réflexion qui a été utilisé jusque là n'est pas affecté par les changements de coté. Quand vous changez de coté, chaque joueur garde son temps d'origine et a, ainsi, toujours la même quantité de temps pour effectuer les coups qui lui restent à jouer.

Si vous voulez changer de coté avec l'ordinateur juste après qu'il a effectué son coup, appuyez sur la touche RV.

Si vous avez juste effectué le coup de l'ordinateur sur l'échiquier et que vous décidiez alors que vous ne voulez pas accepter ce coup et que vous vouliez changer de coté, appuyez sur la touche TB pour effacer le coup de l'ordinateur comme il est décrit dans la section 4.7. Effectuez alors un coup différent pour le camp que l'ordinateur jouait jusque là et appuyez sur la touche RV pour changer de coté avec l'ordinateur.

4.9. - POUR ARRETER LE PROCESSUS D'ANALYSE DE L'ORDINATEUR

Vous pouvez arrêter le processus d'analyse de l'ordianteur à n'importe quel moment en appuyant sur la touche RV. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup qu'il a calculé à ce moment-là.

N'appuyez qu'une seule fois sur la touche RV; si vous appuyiez à nouveau dessus, l'ordinateur commencerait à analyser un autre coup (voir section 5.15. COUPS ALTERNATIFS). Appuyer sur la touche RV n'aura d'effet dans ce cas que si l'ordinateur a eu le temps de calculer un coup. Ainsi, appuyer sur la touche RV juste après avoir utilisé le MODE PROBLEME, ne marchera pas. Cela est tout spécialement vrai pour les programmes spéciaux B5 et B6.

4.10. - POUR REGARDER DANS LE PROCESSUS D'ANALYSE DE L'ORDINATEUR

En appuyant sur la touche DM pendant que l'ordinateur analyse, vous pouvez voir le coup qu'il est en train d'envisager. Les diodes clignoteront sur l'échiquier pour vous montrer le meilleur coup que l'ordinateur a trouvé jusque là.

Si vous appuyez sur la touche CL vous éteignez les diodes.

Quand vous appuyez sur la touche DM, l'ordinateur affiche aussi sur l'écran le nombre de coups joués (voir section 4.16).
Si vous appuyez sur la touche TM, vous ferez réapparaître la pendule sur l'écran.

4.11. - POUR REGARDER LA LIGNE DE JEU PREVUE

Pendant que l'ordinateur réfléchit à un coup, il calcule et stocke dans sa mémoire la meilleure ligne de jeu qui sera jouée selon lui et cela jusqu'à une profondeur de 9 demi-coups.

Le premier de ces coups est la réplique de l'ordinateur et le second peut également être connu : c'est le coup suggéré par l'ordinateur (voir Section 4.6.). Le programme vous permet un regard plus profond dans ses calculs. Il vous montrera cette variante principale à votre demande.

Après que l'ordinateur a annoncé son coup, ne jouez pas ce coup sur l'échiquier. Au lieu de cela, appuyez à plusieurs reprises sur la touche DM, et l'ordinateur vous montrera la ligne de jeu anticipés jusqu'à une profondeur de 8 demi-coups. Le nombre effectif de coups montrés dépendra de la quantité de temps que l'ordinateur a eu pour réfléchir et ne correspond pas à la profondeur d'analyse affichée sur l'écran.

- Appuyez à plusieurs reprises sur la touche DM et l'ordinateur vous montrera le coup qu'il pense que vous allez jouer et la ligne de jeu anticipée jusqu'à une profondeur de 7 demi-coups.

Une fois que tous les coups ont été montrés sur l'échiquier, le premier coup (le coup réel de l'ordinateur) sera montré à nouveau. Vous pouvez interrompre ce processus en appuyant sur la touche CL et le premier coup de l'ordinateur sera montré.

4.12. - AFFICHAGE DU SCORE

- En appuyant sur la touche RE, sur la case E3, puis sur la touche CL vous pouvez découvrir un autre processus de réflexion de l'ordinateur.

Si vous appuyez aussi sur la touche LV pendant que l'ordinateur réfléchit, vous verrez apparaître le score sur l'écran ainsi que la profondeur d'analyse (voir section 4.13.) et le temps du coup (voir section 2.4.). Ces trois fonctions s'affichent tour à tour toutes les 3 à 4 secondes.

- En appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case E3 et en appuyant sur la touche CL :..

Au début d'une partie ou avant de jouer votre prochain coup, appuyez sur la touche RE, sur les cases E1 et E3, puis sur la touche CL, et les informations signalées ci-dessus s'afficheront automatiquement après que vous avez joué chacun de vos coups sur l'échiquier. Le score s'affiche en notation héxadécimale. Utilisez la table de conversion ci-dessous pour bien comprendre cette notation.

Au début d'une partie, ou avant d'effectuer votre prochain coup, appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez les cases E1 et E3 et appuyez sur la touche CL et l'information signalée ci-dessous s'affichera automatiquement après chaque coup que vous effectuez sur l'échiquier.

La valeur affichée montre la différence entre les scores des Blancs et des Noirs. L'affichage du score comprend le score matériel (côté gauche de l'affichage) et le score positionnel (côté droit de l'affichage). Quand le joueur a l'avantage, un point apparaît au milieu de l'affichage. Ce point n'apparaît pas sur l'écran si l'ordianteur a l'avantage.

Sommaire des SCORES (les valeurs décimales sont entre parenthèses)

SCORE MATERIEL :

Pion	100 (256)
Cavalier	300 (768)
Fou	300 (768)
Tour	500 (1280)
Dame	900 (2304)

SCORE POSITIONNEL :

Score total maximum FF (255)

SCORE DES PARTIES :

Pat / Nul / Egal 0000 (0000)

Echec et Mat Plus de 7FF1 (32753)

Vous pouvez aussi demander un affichage du score après que l'ordinateur a déjà annoncé son coup, en appuyant simplement sur la touche ST avant d'affectuer le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

Exemple 1 :
L'ordinateur annonce MAT contre son adversaire. Si l'ordinateur se rend compte qu'il existe un mat contre lui, un point apparaît au centre de l'écran.

Exemple 2 :
L'affichage à droite du point indique un net avantage positionnel pour le joueur. Notez toutefois que cet affichage peut être interprété de différentes façons.
POSSIBILITE A : Le joueur a un avantage matériel de 3 pions et un clair avantage positionnel.
POSSIBILITE B : Le joueur a un avantage matériel de 4 pions mais n'est pas si bien positionnellement.

Score matériel Score positionnel

4 hex	dec	3 hex	dec	2 hex	dec	1 hex	dec
0	0	0	0	0	0	0	0
1	4096	1	256	1	16	1	1
2	8192	2	512	2	32	2	2
3	12288	3	768	3	48	3	3
4	16384	4	1024	4	64	4	4
5	20480	5	1280	5	80	5	5
6	24576	6	1536	6	96	6	6
7	28672	7	1792	7	112	7	7
8	32768	8	2048	8	128	8	8
9	36864	9	2304	9	144	9	9
A	40960	A	2560	A	160	A	10
B	45056	B	2816	B	176	B	11
C	49152	C	3072	C	192	C	12
D	53248	D	3328	D	208	D	13
E	54344	E	3584	e	224	E	14
F	61440	F	3840	F	240	F	15

Exemples :

hex to dec

7FFA = ?

7000 = 28672
F00 = + 3840
F0 = + 240
A = + 10
7FFA = 32762

dec to hex

7802 = ?
- 4096 = 1000
= 3704
- 3584 = E00
= 122
- 112 = 70
= 10 = A
7802 = 1E7A

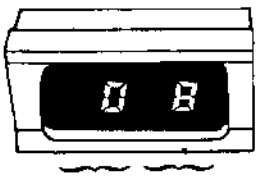
NOTE : Parce-que le système hexadécimal convient bien à la programmation des microprocesseurs, ce système est utilisé pour représenter les nombres binaires.
16 symboles différents sont utilisés dans ce système. Comme il n'existe que 10 chiffres, les lettres A, B, C, D, E et F sont ajoutées aux 10 chiffres que nous connaissons.
La table ci-dessus vous aidera à convertir les valeurs affichées pour le score et la profondeur d'analyse.

4.13. - PROFONDEUR D'ANALYSE

Si vous appuyez sur la touche LV pendant que l'ordinateur réfléchit l'affichage vous montre la profondeur de recherche atteinte et le nombre de variantes analysées. L'affichage se fait en système hexadécimal. Pour convertir les nombres affichés, utilisez la table de conversion de la section 4.12.

On a abouti à l'affichage de la profondeur d'analyse par la stratégie A de SHANNON (voir explications section 6.0.). Cette stratégie consiste à calculer tous les coups possibles pour les deux camps jusqu'à une profondeur déterminée. Parmi tous ces coups possibles, certains sont choisis pour effectuer une recherche plus profonde. La profondeur de recherche pour ces coups choisis, la stratégie B de SHANNON, n'est pas affichée. Elle peut aller jusqu'à 10 demi-coups et même parfois davantage.

Le nombre de variation recherchées pour chaque coup apparaît sur le coté droit de l'écran.



variante Profondeur

Exemple :
L'écran montre que le programme est a une profondeur de recherche de 8 demi-coups et analyse maintenant le premier coup. Quand il a fini d'analyser ce coup, un 1 est affiché. Le programme analyse maintenant la variante pour le second coup. Une fois que tous les coups ont été analysés ainsi, le programme commence à faire sa recherche sur un demi-coup supplémentaire de profondeur (dans ce cas, le 9ème)

- Si vous appuyez sur le touche RE, puis sur la case E1 et sur la touche CL, la profondeur d'analyse s'affichera automatiquement à chaque fois que l'ordinateur réfléchira à un coup.

- Si vous appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez la case E1 et appuyez sur la touche CL...

- Si vous appuyez sur la touche RE, puis sur les cases E1 et E3 et sur la touche CL, l'écran affichera automatiquement la profondeur de la recherche, le score (voir section 4.12.) et le temps du coup (voir section 2.4.) alternativement toutes les 4 secondes.

- Si vous appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez les cases E1 et E3 et appuyez sur la touche CL...

Vous pouvez demander aussi l'affichage de la profondeur de recherche après que l'ordinateur a déjà annoncé son coup, en appuyant simplement sur la touche LV avant d'effectuer le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

4.14. - MEILLEURS COUPS - COUPS AU HASARD -

Le programme jouera généralement le meilleur coup possible (le coup qui obtient le meilleur score dans l'analyse effectuée pendant le temps imparti).

S'il trouve deux coups ou davantage qui ont pratiquement la même valeur il prendra l'un d'entre eux au hasard.

Avec le meilleur coup trouvé, vous pouvez demander à voir les coups alternatifs (voir section 4.15.).

4.15. - COUPS ALTERNATIFS

Lorsque l'ordinateur a fini sa recherche et qu'il a joué son coup, vous pouvez appuyer sur la touche RV pour qu'il joue un coup différent. Si vous décidez de procéder ainsi, vous ne devez pas, bien sûr,avoir déjà déplacé la pièce sur l'échiquier. Vous pouvez répéter cette procédure aussi souvent que vous le souhaitez. Tous les coups possibles sont montrés par ordre de score.

Chaque coup est montré sur l'échiquier seulement une fois. Quand le dernier coup est montré, il n'existe plus aucun coup possible. Vous pouvez mettre fin à cette procédure à n'importe quel en effectuant simplement un coup sur l'échiquier.

4.16. - COMPTEUR DE COUPS

Pour afficher le compteur de coups, appuyez simplement sur la touche DM. L'écran affichera le numéro du coup en cours pour le camp qui doit jouer.

En même temps que l'affichage du numéro du coup, appuyer sur la touche DM met en route d'autres fonctions. Si c'est à votre tour de jouer, appuyer sur la touche DM vous suggère un coup à jouer (voir section;4.6.). Si l'ordinateur réfléchit à son coup, appuyer sur la touche DM vous montre le coup qu'il est en train de considérer comme le meilleur (voir section 4.10.).

Exemple :
Le camp qui joue a effectué 62 coups et il est en train de réfléchir à son 63ème.

4.17. - FIN DE LA PARTIE

La partie d'échecs se termine par un MAT, un ABANDON, un PAT ou un NUL forcé ou accepté. L'ordinateur utilise différentes combinaisons de diodes qui s'allument ou qui clignotent pour afficher, annoncer ou réclamer toutes ces fins de partie.

4.17.1. - ECHEC ET MAT - ABANDON

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre vous, il annonce combien de coups cela prendra pour vous mater. Cette annonce est faite en allumant des rangées de diodes sur l'échiquier. Dans ce cas, le nombre des rangées qui restent éteintes indique le nombre de coups avant le MAT. Par exemple, si l'ordinateur trouve qu'il peut vous mater

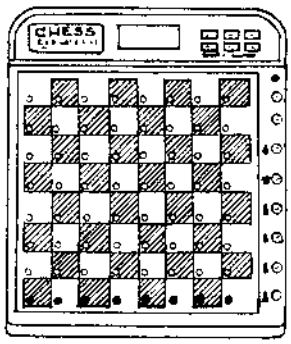
en 7 coups, les 7 rangées du haut resteront éteintes et seules les diodes de la rangée du bas s'allumeront.

Si vous appuyez sur la touche CL, les diodes s'éteindront et l'ordinateur vous montrera alors son coup sur l'échiquier.

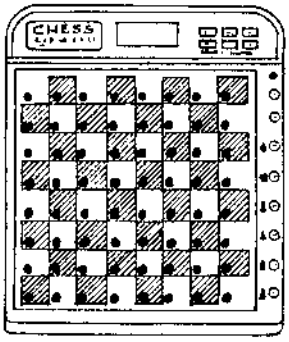
Lorsque l'ordinateur vous donne réellement ECHEC ET MAT, toutes les diodes de l'échiquier s'allument.

- Si vous avez appuyé sur la touche RE, sur la case E2 et sur la touche CL (abandon possible) et que l'ordinateur voit un MAT forcé contre lui, il réagit comme il est indiqué ci-dessus mais les diodes clignotent Cela indique l'abandon de l'ordinateur.

- Si vous avez appuyé sur la touche GAME CONTROL, activé la case E2 et appuyé sur la touche CL



Annonce de MAT en 7 coups



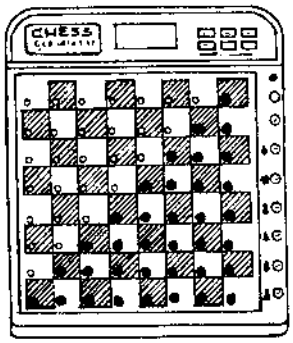
Fin d'une partie par ECHEC ET MAT

4.17.2. - LE PAT

Une partie est nulle par PAT quand le joueur dont c'est le tour de jouer ne dispose d'aucun coup légal, et que son ROI n'est pas en échec.

L'ordinateur annonce nul par PAT en allumant les diodes formant le triangle A1 - H8 - H1 en bas de l'échiquier.

Qaund cela se produit, la partie est terminée, elle ne peut être continuée.



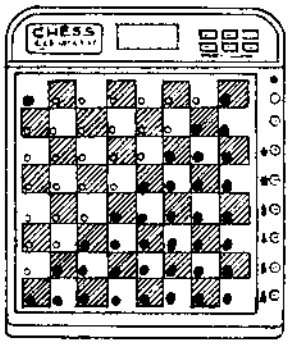
Fin de partie : PAT

4.17.3. - NULS FORCES

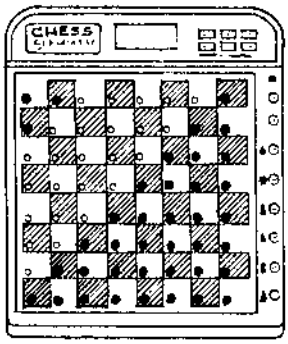
Une partie est nulle, à la demande de l'un des joueurs, quand la même position se produit trois fois et que le même joueur a le trait à chaque fois (par exemple : échec perpétuel).

La position est considérée comme étant la même quand les pièces de même type et de même couleur sont sur les mêmes cases.

L'ordinateur réclame ce nul en allumant les diodes qui forment le triangle A1 - H8 - H1 -, plus la diode A8 . En appuyant sur la touche CL, vous éteignez les diodes et le coup qui fait nul est joué.



NUL par 3 REPETITIONS



NUL par la REGLE DES 50 COUPS

Nul par la REGLE DES CINQUANTE COUPS

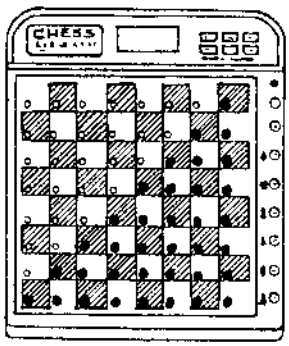
Une partie est nulle quand le joueur qui doit effectuer son coup peut prouver qu'au moins 50 coups ont été effectués par les deux camps sans qu'un des adversaires ait poussé un pion ou pris une pièce.

L'ordinateur demande ce nul en allumant les diodes du triangle A1 - H8 - H1 plus les diodes du triangle A8 - A7 - B8. En appuyant sur la touche CL, vous éteignez les diodes et le coup qui fait nul est affiché.

Nul Technique

Un NUL TECHNIQUE se produit quand aucun des deux joueurs ne possède un matériel suffisant pour conduire au mat (par exemple : ROI et FOU contre ROI dépouillé ou ROI et CAVALIER contre ROI et FOU, etc)

L'ordinateur demande ce nul en faisant clignoter les diodes du triangle A1 - H8 - H1. Vous pouvez continuer la partie en appuyant simplement sur la touche CL pour éteindre les diodes. Après quelques coups de plus, l'ordinateur répétera sa demande de nul.



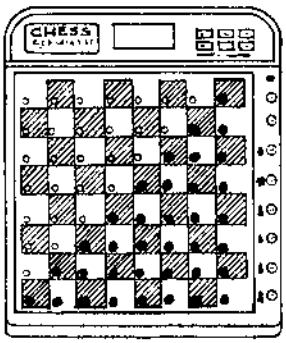
Fin de la partie : NUL

4.17.4 - NUL PAR CONSENTEMENT MUTUEL

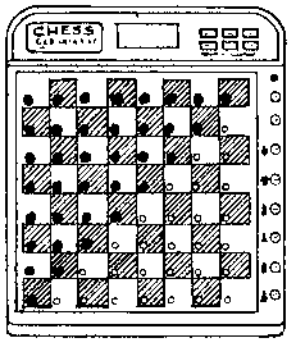
Si l'ordinateur voit qu'aucun mat n'est possible par manque de matériel, il offre le nul en faisant clignoter les diodes du triangle A1 - H8 - H1. En appuyant sur la touche CL, vous éteignez les diodes et la réplique sera jouée. Pour refuser l'offre de nul, continuez seulement à jouer.

Vous pouvez aussi, bien sûr, offrir nul à l'ordinateur. Pour ce faire appuyez d'abord sur votre ROI, puis sur le ROI de l'ordinateur. Les diodes du triangle A1 - H8 - H1 se mettront à clignoter. Appuyez sur la touche RV pour compléter votre offre de nul. L'ordinateur acceptera l'offre de nul en allumant les diodes du triangle A1 - H8 - H1. S'il allume les diodes du triangle A1 - A8 - H8, l'ordinateur refuse l'offre de nul. Appuyez sur la touche CL pour éteindre le triangle et effectuer votre prochain coup.

Pour ce faire, retirez votre Roi et le Roi de l'ordinateur de l'échiquier. Ensuite remettez le Roi de l'ordinateur sur l'échiquier puis remettez votre Roi.
Les diodes ...



OFFRE DE NUL ACCEPTEE



OFFRE DE NUL REFUSEE

5.0. PROBLEMES D'ECHECS

5.1. NIVEAU D'ANALYSE B1

Contrairement aux autres niveaux de jeu (A1 à A8, B2, B3 et B7), le niveau B1 n'a pas de limite de temps. En raison de la capacité de la mémoire, la profondeur de recherche doit être limitée à 32 demi-coups.

Vous obtenez ce niveau en appuyant sur la touche LV, la case B1 et la touche CL. Quand vous appuyez sur la touche RV, l'ordinateur commence à réfléchir. Le programme cherchera un coup jusqu'à ce qu'il voit un mat, jusqu'à ce qu'il atteigne une profondeur de recherche de 32 demi-coups; ou jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche RV pour interrompre son processus de réflexion.

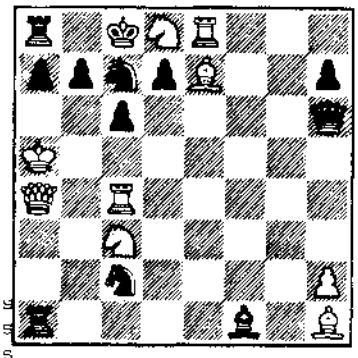
Toutes les caractéristiques énoncées dans la section 4.0. sont aussi valables à ce niveau de jeu.

5.2. - NIVEAU POUR RESOUDRE LES MATS : B6

Pour le niveau B6 de résolution de mat, un programme spécial est mis en action qui cherche seulement les mats.

Comme il n'est pas tenu compte des valeurs positionnelles et matérielles dans la recherche du coup, ce programme n'est pas utilisable pour les parties d'échecs normales. Les répliques au coup joué par l'ordinateur à ce niveau doivent être effectuées par le joueur ou obtenues de l'ordinateur à un autre niveau.

Une caractéristique spéciale de ce programme permet à la recherche en profondeur d'être limitée. Les recherches à des profondeurs non nécessaires sont évitées. la quantité de temps utilisée sera réduite au minimum nécessaire. Une autre caratéristique de ce niveau est la capacité de trouver toutes les solutions à la profondeur de recherche fixée.



MAT EN 7 COUPS

Solution :
1. CXc6 + C x e'8
2. Cxa7 + Rb8 3. Tc8 +Rxa7
4. Cb5 + F xb5 5. Fc5 +b6
6. Rb5 + T g4 + 7. Tg8 MAT

Ce programme fonctionne à peu près de la même façon que la stratégie B des niveaux de jeu. Cette recherche se rattache aussi à une recherche non-itérative. Pour une description détaillée, voir section 7.2. -
La fixation d'une profondeur de recherche bien déterminée limite généralement le nombre de coups cherchés.
A cause des caractéristiques du programme, cependant il y a une recherche plus profonde sur certains coups. Ces coups que l'on appelle aussi séquences de coups forcés sont les prises, les échecs au Roi et les coups pour se dégager d'un échec. Cela rend l'ordinateur capable de résoudre beaucoup de problémes avec une profondeur de recherche fixée très basse.

Solution :

Temps :
Niveau B1 en 4mn 48s
" B4 (05):4mn 48s
" B5 (05):6mn 52s
" B6 (07):3mn 15s

B1 en	: 3mn 09s
B4 (05)	: 3mn 12s
B5 (05)	: 4mn 28s
B6 (07)	: 2mn 09s

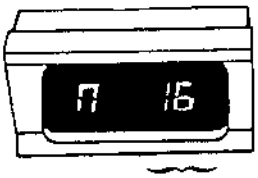
Le problème d'échecs du diagramme ci-dessus peut être résolu correctement en seulement 3 minutes et 53 secondes, à une profondeur d'analyse fixée à trois coups.

Toutefois, l'ordinateur ne pourra trouver d'autres solutions éventuelles que si la profondeur de recherche fixée est identique à la solution la plus courte.

Ce programme fonctionne également de telle manière qu'au lieu d'abandonner sur un problème, il affiche éventuellement un mat avec une plus longue séquence de coups.

5.2.1. - FIXATION DE LA PROFONDEUR DE RECHERCHE

En appuyant sur la touche LV, puis sur la case B6, vous pouvez fixer la profondeur de recherche désirée pour l'ordinateur. Le coté gauche de l'écran vous montrera un "n" pour MAT en "n" coups. Le coté droit de l'écran montre le nombre de coups pour mater. La profondeur de recherche peut être fixée en appuyant à plusieurs reprises sur les touches LV et TB. Fixez le nombre pour la colonne des unités avec la touche LV et le nombre pour la colonne des dizaines avec la touche TB.



Profondeur d'analyse

En raison de la capacité mémoire de l'ordinateur, la recherche doit être limitée à 31 demi-coups. Aussi le programme a la capacité de résoudre jusqu'aux mats en 16 coups

Il est possible de fixer la profondeur sur l'écran à 99 coups Toutefois, toutes les fixations au-delà de 16 seront automatiquement ramenés à 16 par l'ordinateur.

Après avoir fixé la profondeur de recherche désirée, mettez fin à la procédure en appuyant sur la touche CL. En appuyant sur la touche RV, vous mettez en marche la recherche de l'ordinateur.

5.2.2. - POUR REGARDER DANS LE PROCESSUS DE RECHERCHE DE L'ORDINATEUR

Pendant que l'ordinateur cherche son coup, la profondeur d'analyse peut être affichée en appuyant sur la touche LV. Le nombre sur la droite de l'écran signifie la profondeur de recherche fixée en demi-coups. Pour résoudre un mat en 6 coups, par exemple, l'ordinateur aura à chercher sur 11 demi-coups. Le nombre affiché sur la gauche est le nombre des variantes cherchées jusque là (voir aussi section 4.13).

Si vous appuyez sur la touche TM, vous aurez le temps du coup. La profondeur d'analyse, qui s'affiche quand on appuie sur la touche LV, s'affichera automatiquement si on a appuyé sur la touche RE, la case E1 et la touche CL avant que la recherche ne commence. Si vous appuyez sur la touche RE, sur les cases E1, E3 et sur la touche CL, l'écran montrera automatiquement la profondeur de la recherche, le score de la position et le temps du coup toutes les 4 secondes.

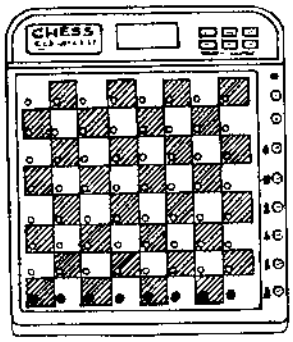
- Si on a appuyé sur la touche GAME CONTROL, activé la case E1 et appuyé sur la touche CL avant que la recherche ne commence.
- Si vous appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez les case E1 et E3 et appuyez sur la touche CL ---

Vous pouvez aussi demander un affichage de toutes ces informations après que l'ordinateur a déjà annoncé son coup en appuyant simplement sur les touches LV, ST et TM, avant d'effectuer le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

Si vous appuyez sur la touche DM pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir dans le but de regarder les coups qu'il envisage (voir section 4.10) l'ordinateur commencera à vous montrer un coup seulement après qu'il aura fini sa recherche de la première variante.

5.2.3. - LA RECHERCHE - LES ANNONCES -

En appuyant sur la touche RV, vous faîtes démarrer la recherche de l'ordinateur. Le programme cherchera jusqu'à ce qu'il ait trouvé un mat ou jusqu'à ce qu'il se soit rendu compte qu'aucun mat n'est possible à la profondeur de recherche fixée.



Annonce : mat en 7coups

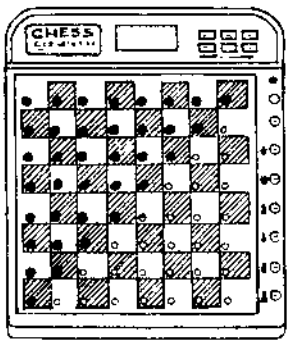
Si l'ordinateur trouve un mat, il affiche un nombre plus grand que 7FF1 sur l'écran. Un mat en moins de 8 coups sera également annoncé sur l'échiquier par l'allumage des diodes. Le nombre de rangées qui restent éteintes signifie le nombre de coups pour mater(voir diagramme).
Quand l'ordinateur effectue le coup qui donne mat, toutes les diodes de l'échiquier s'allument.
En appuyant sur la touche CL vous éteignez les diodes et le coup de l'ordinateur s'affiche sur l'échiquier.

Si l'ordinateur ne trouve aucune solution, il le fait savoir en allumant les diodes du triangle A1 - A8 - H8 (voir diagramme).

Ceci indique qu'il n'y a aucune solution au problème dans le nombre de coups fixé pour la recherche

Pour des problèmes de mat plus longs, la profondeur de recherche fixée doit être plus grande.

La procédure de recherche peut être arrêtée en appuyant sur la touche RV. Toutefois, cela n'est possible qu'après que le programme a fini le calcul d'un coup.



Annonce : Pas de mat possible

Affichage des coups qui donnent MAT

Comme il est noté dans la section 4.11, l'ordinateur peut montrer la séquence qui mène au mat sur 9 demi-coups. Cela veut dire que les solutions des problèmes jusqu'aux mats en cinq coups peuvent être montrés entièrement.

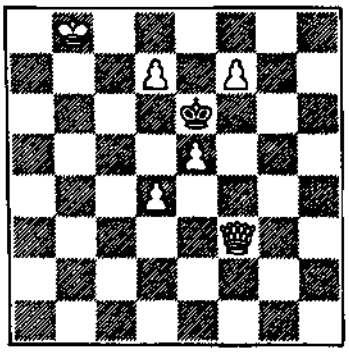
5.2.4.- SOLUTIONS MULTIPLES

Après qu'un mat ait été annoncé, vous pouvez demander à l'ordinateur de chercher s'il existe d'autres solutions possibles.

Pour ce faire, ne jouez pas le coup affiché par l'ordinateur sur l'échiquier. Appuyez seulement sur la touche RV à ce moment-là et l'ordinateur reprendra sa recherche.

Cette procédure peut être répétée après chaque solution trouvée jusqu'à ce qu'un mat en un plus grand nombre de coups soit trouvé, ou jusqu'à ce que l'ordinateur allume le triangle A1 - A8 - H8 pour signifier qu'il n'existe pas d'autre solution.

Exemple 1 :



Mat en 2 coups

PROBLEME :

L'ordinateur doit résoudre ce problème de mat et doit trouver s'il existe plusieurs solutions.

En même temps , le nombre de coups pour donner mat doit être vérifié.

Profondeur d'analyse en coups	Solution No.	Solution Coup	Séquence de coups jusqu'au mat	Affiche mat en	Temps utilisé Score Profondeur de recherche	Commentaires
02	1	1. f8=C+	... Re7 2 Df6 #	2	0'00" 7FFC 1 2	Solution
02	2	1. f8=D	... Rd7 2. Dd5 #	2	0'00" 7FFC 0 3	1ère autre Solution
02	3	1. d8=T	... Re7 2. Df6 #	2	0'00" 7FFC 4 3	2ème autre Solution
02	4	1. d8= F	... Rd7 2. D d5 #	2	0'00" 7FFC 4 3	3ème autre Solution
02	~~5~~	1.f8= T	...	3	Pas d'autre solution, car un coup de plus serait ici nécessaire.	

Du tableau ci-dessus, nous pouvons conclure ce qui suit :

1- Le problème peut être résolu en 2 coups
2- Le problème a 4 solutions possibles.

6.0. - ECHECS EXPERIMENTAUX

Introduction

Le problème de trouver le meilleur coup dans une certaine position sur l'échiquier ne peut être résolu de façon absolue, et par conséquent ne peut pas non plus être résolu par une formule exacte. Au moyen d'approximations mathématiques spéciales, on peut par tâtonnements trouver des solutions appropriées, qui peuvent éventuellement s'approcher de la solution exacte. Ce type d'approximation peut aussi être utilisé

dans les programmes d'échecs. Une telle procédure est connue sous le nom de recherche itérative (itération est un mot latin qui signifie répétition). La base de cette procédure est d'utiliser des coups qui ont déjà été calculés comme des solutions approximatives pour un nouveau calcul, basé sur les coups précédents, et de répéter cette procédure encore et encore avec des profondeurs de recherche de plus en plus importantes.

Une autre procédure, similaire à la Stratégie B de Shannon, consiste à calculer tous les coups les uns après les autres, jusqu'à une profondeur de recherche fixée à l'avance. Comme le programme n'a pas à recalculer les coups qui ont déjà été cherchés dans ce cas, cette procédure est qualifiée de recherche non-itérative.

Votre ordinateur contient ces programmes spéciaux aux niveaux B4 et B5. A cause des caractéristiques de ces niveaux de jeu, ils ont une qualité de jeu limitée s'ils sont utilisés pour des parties normales, par exemple pour des parties avec des temps de réflexion très courts. Avec des temps de réflexion longs, ces niveaux deviennent très intéressants et ont une valeur expérimentale pour analyser les programmes. Comme le nombre des variantes possibles monte en flèche lorsque les recherches se font plus profondes, des sous programmes spéciaux s'assurent que des recherches plus profondes ne doivent pas être effectuées sur des coups qui ne riment à rien, et que les variantes qui doivent être analysées sont réduites à celles qui sont réellement nécessaires.

Une autre caractéristique de ce programme est le fait qu'il recherche certains coups au-delà de la profondeur de recherche fixée, de la même façon que les programmes de jeu et de résolution des mats. Ces coups, également appelés séquences de coups forcés, sont les prises, les échecs au Roi, et les coups joués pour se dégager d'un échec.

6.1. LA RECHERCHE ITERATIVE

Dans le but d'analyser une certaine position et de trouver le meilleur coup, le programme suit certaines étapes.

Quand une position a été entrée, le programme analyse d'abord cette

position. La première partie de cette analyse consiste pour l'ordinateur à vérifier la légalité de la position et à effectuer une évaluation matérielle. En même temps, le type de la position sera déterminé, et l'ordinateur décidera quelles routines il devra utiliser dans sa recherche (par exemple, des sous-routines telles que des finales de pion).

La recherche commencera alors à la profondeur 1 (= Un demi-coup) Le programme prend tous les premiers coups possibles, leur donne un score matériel et positionnel, et fait une liste numérique des coups. Le coup avec le score le plus élevé est considéré comme le meilleur coup, et vient ainsi en tête de la liste des coups. Si vous interrompez le processus de réflexion de l'ordinateur pour une raison quelconque (Voir Section 4.9.), ce "meilleur coup"sera joué par l'ordinateur.

Ayant terminé la liste des coups, l'ordinateur va maintenant commencer à chercher le meilleur coup à la profondeur suivante, profondeur de recherche 2. Pour cela, le programme retournera à son point de départ pour réanalyser à la profondeur de recherche 1 et ensuite analyser les répliques. Une fois que cette analyse et finie, la liste des coups sera modifiée, prenant en compte les nouveaux scores.

.../...

L'ordinateur prend alors la liste des nouveaux coups, et à nouveau retourne au point de départ, et analyse le coup et sa réplique une fois de plus, plus le coup suivant effectué après la réplique. Une fois qu'une recherche sur une profondeur de 3 demi-coups a été effectuée, une nouvelle liste de coups est une fois de plus effectuée.

Cette procédure est répétée jusqu'à ce que la profondeur de recherche fixée ait été atteinte et analysée. Le coup qui vient en tête de la liste du dernier coup est la solution au problème d'échecs, et est ainsi le coup que l'ordinateur joue.

Plus la profondeur de la recherche fixée est profonde, plus le coup sera fort. La quantité de temps qui est prise pour répéter ces calculs est réellement moindre que si le programme stockait les données calculées et appelait les variantes avec des calculs continuels.

6.2. LA RECHERCHE NON-ITERATIVE

Après avoir effectué l'analyse de la position décrite dans la Section 6.1, le programme constitue une liste de coups. Tous les coups sont analysés un par un, jusqu'à ce que la profondeur de recherche fixée soit atteinte. Une fois que les coups et les séquences de coups ont reçu un score, le programme trie ces informations et établit une liste de coups.

Le coup qui a le score le plus élevé prend la tête de cette liste, et il est joué à la fin de la recherche. Si vous interrompez l'ordinateur pendant qu'il réflechit, il joue le coup qu'il vient d'analyser et de stocker en dernier. Ce coup peut-être le meilleur, ou ne pas l'être.

6.3 POUR FIXER LA PROFONDEUR DE RECHERCHE.

Après avoir appuyé sur la touche LV, appuyez sur la case B4 pour obtenir la recherche itérative, ou sur la case B5 pour la recherche non-itérative. Le côté gauche de l'écran symbolise ces niveaux spéciaux. Les deux chiffres sur la droite de l'écran montrent la profondeur de recherche fixée en demi-coups.

Pofondeur de recherche en demi-coups

- Après avoir appuyé sur la touche B4 ou sur la touche B5, la profondeur de recherche est enregistrée en appuyant à plusieurs reprises sur la touche RV et sur la touche de la voix. La touche RV permet d'enregistrer le chiffre des dizaines, et la touche de la voix permet d'enregistrer le chiffre des unités. Etant donné la capacité mémoire de l'ordinateur, la profondeur de la recherche doit être limitée à 32 demi-coups.

- Après avoir activé la case B4 ou la case B5.-

Il est possible de fixer l'affichage de la profondeur jusqu'à 99 coups. Toutefois, toute fixation de profondeur supérieure à 32 sera automatiquement ramenée à 32 par l'ordinateur. Après avoir enregistré la profondeur de recherche, terminez cette opération en appuyant sur la touche CL. Appuyez sur la touche RV pour commencer la recherche.

6.4 POUR REGARDER DANS LE PROCESSUS DE RECHERCHE DE L'ORDINATEUR.

Pendant que l'ordinateur réfléchit, si vous appuyez sur la touche LV, vous affichez la profondeur de la recherche. Le nombre sur la droite montre la profondeur de la recherche en demi-coups. Pendant une recherche itérative, la profondeur dans laquelle de nouvelles répliques sont en train d'être analysées s'affichera. Dans une recherche non-itérative, la profondeur de recherche fixée s'affichera.

Le côté gauche de l'écran montrera le nombre des variantes recherchées (Voir Section 4.13).

En appuyant sur la touche TM on provoque l'affichage du temps du coup. La profondeur de recherche est affichée quand on appuie sur la touche LV, ou elle sera automatiquement affichée si on appuie sur la touche RE, la case E1, et la touche CL avant que la recherche ne démarre.

- Si vous appuyez sur la touche RE, sur les cases E1 et E3, et sur la touche CL, l'écran vous montrera automatiquement la profondeur de la recherche, le score de la position, et le temps du coup toutes les 4 secondes. Vous pouvez aussi demander un affichage de toutes ces informations après que l'ordinateur a déjà annoncé son coup, en appuyant simplement sur la touche LV (profondeur de recherche), la touche ST (score de la position), et sur la touche TM (temps du coup) avant d'effectuer le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

- Si on appuie sur la touche GMAE CONTROL, si on active la case E1 et si on appuie sur la touche CL avant que la recherche ne démarre...

- Si vous appuyez sur la touche GAME CONTROL, activez les cases E1 et E3 et appuyez sur la touche CL,...

Quand on appuie sur la touche DM, le meilleur coup trouvé à ce moment là est montré sur l'échiquier (voir Section 4.10). Pendant une recherche non-itérative, un coup sera affiché seulement après que l'ordinateur a atteint la profondeur de recherche fixée.

7.0. ETUDE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

Introduction.

Une partie d'échecs peut généralement être divisée en trois phases principales : l'ouverture, le milieu de partie, et la finale. Chacune de ces trois phases à ses propres régles, lesquelles s'appliquent seulement à cette portion de la partie.

L'ouverture est la première étape d'une partie d'échecs, et généralement elle occupe les premiers 10 à 15 coups. Il y a un très grand nombre de possibilités de coups, même au début d'une partie.

Après des siècles de tests pratiques, et les dernieres 20 années de recherches scientifiques ,beaucoup de coups et de variantes ont été considérés comme mauvais, et la liste des coups corrects a été substantiellement réduite.

Les principes de base suivants doivent être suivis :

1. Développez activement les pièces pour obtenir un avantage.
2. Evitez les faiblesses dans la structure des pions.
3. Mettez votre Roi en sécurité.

Des régles différentes, ne dépendant pas de la stratégie du jeu, peuvent être dérivées de ces principes.

Ces séquences de coups corrects, issues de la théorie des ouvertures, se trouvent dans la littérature échiqueenne consacrée aux ouvertures. Une partie de cette information est stockée dans la bibliothéque d'ouvertures de votre ordinateur. Cela donne à l'ordinateur une plus grande force de jeu, car il voit le bon coup immédiatement, et peut

.../...

utiliser le temps qu'il a ainsi économisé pour analyser les futurs coups de la partie.

Le mode Pratique de la Bibliothèque d'Ouvertures vous donne une façon nouvelle d'étudier les ouvertures les plus importantes avec leurs variantes les plus populaires. Les débutants, les passionnés, et les joueurs occasionnels peuvent maintenant abandonner l'étude fastidieuse des livres d'échecs sur les ouvertures. Vous disposez d'un moyen idéal pour vous souvenir de ces ouvertures. Il est suffisant de connaître simplement le but stratégique d'une variante spécifique d'ouverture.

La bibliothèque a été complétée par de nombreuses séquences de coups qui ne font pas partie de la théorie des ouvertures ou qui semblent avoir été réfutées par les experts, mais qui sont des coups qui sont encore joués de temps en temps par des joueurs occasionnels, et même par des joueurs de tournoi. Bien que l'ordinateur ne joue pas ces coups dans une partie d'échecs normale, le programme saura comment répondre à ces coups.

Par exemple, le coup d'ouverture a2 a3 n'est pas considéré comme très valable en termes d'évaluation d'une partie d'échecs. L'ordinateur ne jouera jamais ce coup "de son propre gré" dans une partie. Toutefois si vous décidez de commencer la partie avec ce coup, l'ordinateur donnera immédiatement la meilleure réponse.

Dans le Mode Pratique de la Bibliothèque d'Ouvertures, l'ordinateur ne fait pas de distinction entre ces coups. Le générateur de Coups au hasard détermine quel coup sera joué.

MODULES D'OUVERTURES CB 9 ET CB 16

Deux modules d'ouvertures sont disponibles pour l'Elite A/S. L'un d'entre eux (CB 9) est constitué d'une bibliothèque avec des lignes étroites et profondes, alors que l'autre (CB 16) est constitué d'une bibliothèque avec des lignes larges et plus courtes...

Le module CB 9 contient 8 160 coups d'ouvertures, tous uniques. Ce module d'ouvertures dsipose de 381 lignes d'une profondeur moyenne de 30 demi-coups. Le nombre effectif de position est de 11 430.

Le module CB 16 contient 16 100 coups tous uniques. Ce module d'ouvertures dispose de 1 345 lignes d'une profondeur moyenne de 20 demi-coups. Le nombre effectif de positions est de 26 900.

7.1. ETUDE GENERALE DES OUVERTURES

Pour la pratique générale des ouvertures, l'ordinateur vous dictera les ouvertures à apprendre en jouant ses répliques au hasard.

- Entrez dans ce mode en appuyant sur la touche RE, la case E7 et la touche CL. En même temps, choisissez votre couleur (voir Section 4.2.) et la direction dans laquelle jouent les pièces (voir aussi Section 4.2). Si vous jouez les Blancs, vous commencerez en jouant le premier coup. Si l'ordinateur joue les Blancs, appuyez sur la touche RV et il effectuera le premier coup.

- Entrez dans ce Mode en appuyant sur la touche GAME CONTRO, en activant la case E7 et en appuyant sur la touche CL...

Après chaque coup de l'ordinateur, vous devez essayer de continuer la partie en jouant le coup que vous considérez comme le meilleur stratégiquement. Si vous jouez un coup qui est contenu dans la bibliothèque d'ouvertures, l'ordinateur détermine si une réplique existe. S'il trouve la réplique, l'ordinateur joue ce coup immédiatement, n'utilisant pas du tout son temps de réflexion. S'il y a plusieurs coups disponibles comme répliques, l'ordinateur prend l'un d'entre eux au hasard.

.../...

Si aucun coup n'est disponible ou si vous jouez un coup qui n'est pas dans la bibliothèque de l'ordinateur, celui-ci signale la fin de la variante d'ouverture. Il le fait en faisant entendre trois bips sonores et en faisant une annonce avec sa voix. Il montre aussi la fin de la bibliothèque en laissant allumée la diode de la dernière case d'arrivée de la pièce joué.

Si l'ordinateur joue le dernier coup d'une variante de sa bibliothèque d'ouvertures, il le signale également comme il est décrit ci-dessus.

Vous pouvez étudier une autre variante en effaçant le dernier coup (coup pour lequel la diode de la case d'arrivée reste allumée), et en appuyant sur la touche RE, la case D6 et la touche CL. Après cette entrée de l'option D6, toutes les options précédemment choisies (comme le signal sonore par exemple) demeureront sélectionnées comme auparavant, et il n'est pas besoin de les ré-entrer.

- et en appuyant sur la touche GAME CONTROL, en activant la case D6 et en appuyant sur la touche CL...

7.2. ETUDE D'OUVERTURES SPECIFIQUES.

En plus de l'étude générale des ouvertures, vous pouvez aussi pratiquer des variantes spécifiques d'ouvertures de votre choix. Pour ce faire, faites jouer à l'ordinateur la variante que vous avez choisie, jusqu'à un certain point de la partie. Les variantes peuvent être choisies spécifiquement en appuyant à plusieurs reprises sur la touche RV.

Après chaque pression sur la touche RV, toutes les répliques stockées dans la bibliothèque seront montrées sur l'échiquier une par une. Appuyez sur la touche RV jusqu'à ce que vous voyiez le coup désiré apparaître sur l'échiquier. Effectuez alors simplement ce coup. Suivez cette procédure alternativement pour les deux camps, jusqu'à ce que vous souhaitiez continuer la variante d'ouverture pour l'un des camps.

EXEMPLE: À 1.d4, l'ordinateur dispose de 6 répliques possibles : d5, d6, Cf6, f5, c5 et g6. Vous pouvez déterminer quel coup l'ordinateur doit jouer en appuyant plusieurs fois sur la touche RV.

EXEMPLE : À 1.d4, l'ordinateur dispose de 11 répliques possibles : d5, d6, Cf6, Cc6, e5, e6, B[illegible], b6, f5, c5 et g6. Vous pouvez déterminer quel coup l'ordinateur doit jouer en appuyant à plusieurs reprises sur la touche RV...

7.3. RETOUR EN ARRIERE DES COUPS D'OUVERTURE.

En appuyant à plusieurs reprises sur la touche TB, vous pouvez effacer jusqu'à 39 demi-coups. Les diodes s'allumeront pour vous guider tout au long de la procédure de retour en arrière.

vous pouvez retourner en arrière jusqu'au début de la partie...

D'abord, la diode de la dernière case d'arrivée de la pièce s'allumera. Quand vous appuierez sur la pièce indiquée, une diode d'une autre case s'allumera pour vous montrer d'où venait cette pièce. En appuyant la pièce sur cette case, les diodes s'éteindront. Pour plus de détails sur la façon d'effacer différents types de coups, voir Section 4.7).

Quand vous sortez de ce mode, comme il est décrit dans la section 7.5, vous ne pouvez pas y rentrer à nouveau en utilisant la fonction retour en arrière.

7.4. SUGGESTION DES COUPS D'OUVERTURES.

Si vous n'êtes pas sûr du coup à jouer, l'ordinateur peut vous aider en vous donnant un ou plusieurs coups comme conseil.

Lorsque vous appuyez sur la touche DM, l'ordinateur utilise les diodes pour indiquer un coup suggéré sur l'échiquier.

En appuyant à plusieurs reprises sur la touche DM, il vous montre toutes les repliques qu'il a en stock.

7.5 CONTINUATION DANS LA PARTIE

Lorsque vous désirez passer de la variante d'ouverture directement dans la partie contre l'ordinateur, faites ce qui suit :

- Si le coup que vous effectuez n'est pas dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur, ou s'il est le dernier coup stocké de la variante d'ouverture (l'ordinateur l'indique comme il est décrit dans la section 7.1), appuyez simplement sur la touche RV pour faire démarrer la réflexion de l'ordinateur sur le prochain coup et continuer la partie.
- Si c'est au tour de l'ordinateur de jouer et qu'il effectue le dernier coup d'une variante d'ouverture, vous pouvez continuer la partie en jouant le coup qu'il indique, en appuyant sur la touche RV et en effectuant alors votre coup.
  Vous fixez le niveau de jeu après avoir effectué le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.
  Vous pouvez aussi d'ailleurs fixer le niveau de jeu avant d'entrer dans le Mode Pratique de la Bibliothèque d'ouvertures.

8.0 AUTRES TYPES DE PARTIES

8.1 MODE MONITEUR

Si vous le désirez vous pouvez mettre en marche l'ordinateur et jouer sur l'échiquier contre un autre joueur humain. Pour ce faire, appuyez sur la touche RE, la case E6 et la touche CL pour entrer dans le Mode Moniteur.
Dans ce mode, l'ordinateur vérifie seulement la légalité des coups. Si un coup illégal est joué, l'ordinateur l'annonce (voir section 1.4)
La pendule d'échecs de l'ordinateur peut aussi être utilisée dans le Mode Moniteur. Pour les parties de tournoi, l'affichage du temps se fera comme il est décrit dans la section 2.4.
Pour une partie Blitz, fixez le temps à l'aide du niveau B2 (voir section 4.3.2.2.). Si l'un des deux joueurs dépasse la limite de temps, l'ordinateur l'annonce comme il est décrit dans la section 4.3.2.2.
Si vous le désirez, l'ordinateur peut aussi continuer la partie pour l'un des joueurs ou pour les deux. Pour ce faire, appuyer sur la touche RV à n'importe quel moment et l'ordinateur réfléchira à un coup pour ce camp. Vous devez bien sûr fixer d'abord une limite de temps en entrant un des niveaux de jeu.
Toutes les caractéristiques énoncées dans la section 4.0 restent valables quand vous êtes dans ce mode.

.../...

8.2 L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME

Regardez l'ordinateur jouer contre lui-même.
Ce faisant vous pouvez étudier sa stratégie et ses combinaisons tactiques, ses attaques et ses défenses, ses ouvertures et ses finales.
Comparez les coups que vous auriez joués dans certaines positions avec les coups que l'ordinateur joue. Ou bien étudiez le développement de la partie à partir d'un point spécifique ou à partir d'une variante d'ouverture.
Les temps de chaque coup sont des temps de réflexion réels, étant donné que le "cerveau" de l'ordinateur (voir section 4.5) n'est pas utilisé ici (réflexion sur le temps adverse).
Fixez le temps de réflexion en entrant un des niveaux de jeu.
Après avoir choisi le niveau pour fixer le temps, commencez la partie en appuyant sur la touche RV pour que l'ordinateur effectue le premier coup. Appuyez simplement sur la touche RV après chaque coup joué et l'ordinateur jouera ainsi toute la partie.

Vous pouvez intervenir dans la partie et jouer des coups vous-même à n'importe quel moment. Toutes les caractéristiques décrites dans la section 4.0 sont aussi valables pour ce type de partie.

9.0 INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

9.1 ANALYSE DE LA POSITION

Si, après que vous avez entré ou changé une position sur l'échiquier, vous demandez à l'ordinateur de commencer à réfléchir à un coup en appuyant sur la touche RV le programme ne commence pas à calculer son coup immédiatement.
Le programme effectuera d'abord une analyse de la position.
Généralement cette procédure prend moins d'une seconde mais elle peut aussi prendre plusieurs secondes.
Dans l'analyse de la position, l'ordinateur vérifie la légalité de la position sur l'échiquier et effectue une évaluation matérielle, établissant une liste de coups en même temps.
Il déterminera aussi et fixera le type de la position et déterminera quelles routines il devra utiliser dans sa recherche (par exemple des sous routines telles que les finales de pions).
L'analyse de la position est reconnaissable au fait que la profondeur de recherche affichée est 00 ou la dernière valeur qui était affichée auparavant. Comme score de la position, d'abord le " score total " des pièces de l'ordinateur s'affichera comme évaluation matérielle (par exemple 7FFA).
Une fois que le programme a commencé sa recherche d'un coup, l'écran affiche alors les valeurs réelles pour la profondeur de la recherche (voir section 4.13) et le score de la position (voir section 4.12)
Appuyez sur les touches RV et DM pendant que l'ordinateur fait sont analyse de la position n'a aucun effet.

Comme il décrit dans la section 9.3 l'ordinateur affichera aussi quel module vous devez utiliser.

.../...

9.2 BATTERIE PROTECTRICE DE LA MEMOIRE

Quand l'Elite A/S Challenger est éteint, sa mémoire garde les informations et les instructions qui lui ont données. Si pour une raison quelconque, le courant est étient au milieu d'une partie, certaines caractéristiques de cette partie seront enregistrées, rendant possible une éventuelle reprise de la partie.
Une batterie rechargeable nickel-cadmiu rend cette caractéristique possible. Si la batterie est complètement chargée, la mémoire de l'ordinateur sera conservée de 3 à 6 semaines. Pour charger complètement la batterie, le jeu doit être branché sur une prise de courant pendant 8 heures. Ces 8 heures de charge peuvent ne pas être continues. En fait 8 heures de jeu sur l'ordinateur au cours d'une semaine, suffisent à maintenir la batterie complètement chargée.

9.3 POUR METTRE LES MODULES - CHANGEMENT DE MODULES

Votre ordinateur d'échecs a été conçu pour vous permettre de changer et d'améliorer ses programmes en utilisant des modules interchangeables. Des modules généraux et spéciaux pour toutes les phases de la partie seront disponibles.

Pendant une partie, l'ordinateur vous signalera quand vous devez changer les modules et quel module vous devez mettre. L'ordinateur vous dira même le type de problème que vous avez posé après que vous avez entré les pièces sur l'échiquier (milieu de partie - finale).

Au moyen des indications suivantes sur l'écran, l'ordinateur vous dit le type de position auquel vous avez affaire (GS = Phase de la partie en anglais GAME STAGE). En même temps, il vous suggèrera quand vous devriez mettre le module dans l'appareil.

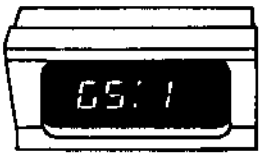
Quand vous mettez ou quand vous changez les modules, il est impératif que vous suiviez les instructions qui accompagnent chaque module. Mettre le module de façon incorrecte peut-entraîner un mauvais fonctionnement de l'ordinateur ou peut entrainer l'effacement de la partie que l'on était en train de jouer.

ouverture

Avant de mettre un module, noter ce qui suit :

a) Toutes les positions qui sont entrées dans l'ordinateur doivent être vérifiées pour voir si elles sont légales.

b) Avant d'introduire le module, le dernier coup doit être effectué complètement et toute indication de coup illégal doit être effacée.



milieu de partie

c) Si vous choisissez des options ou si vous utilisez les touches, ces procédures doivent également être déterminées avant d'installer le module.

finale

d) Si vous n'avez pas de module, ou si vous ne voulez pas en utiliser un ne tenez pas compte de l'affichage GS. L'ordinateur retournera à son programme de base pour continuer la partie.

10.0 SECTION QUESTIONS ET REPONSES

1 A QUOI SERT LE NIVEAU B6 ? - EN QUOI DIFFERE-T-IL DU NIVEAU B1 ?

Le niveau B1 est un niveau de recherche normal sans limite de temps. Ainsi il effectue une recherche itérative complète, progressant de plus en plus profondément. Si un mat est trouvé, la recherche est terminée et le coup est annoncé.
Le niveau B1 peut résoudre beaucoup (bien que pas tous) de problèmes de mat.
Le niveau B6 demande que l'on entre le nombre de coups jusqu'au mat. Il recherche seulement les mats, limitant sa profondeur de recherche au niveau auquel on lui a dit que le mat existe.
Aussi le niveau B6 ne trouvera jamais un mat plus profond (ce qui arrive parfois avec le niveau B1).

2 QUEL REGLAGE DONNE LA SOLUTION LA PLUS RAPIDE A UN PROBLEME DE MAT ?

Le niveau B1 sera généralement le plus rapide, s'il peut trouver le mat
Voir question 1

3 EST CE QUE L'ORDINATEUR JOUE DES PARTIES D'UN NIVEAU PLUS FORT SUR SUR LES NIVEAUX A QUE SUR LES NIVEAUX COMPARABLES B3 ? PAR EXEMPLE EST CE QUE LE NIVEAU A4 EST PLUS FORT QUE LE NIVEAU B3 REGLE A 30mn/30mn OU 60mn/60mn ?

Non, les deux (pour des parties à temps limité) sont identiques.
Les niveaux A constituent un moyen rapide de fixer quelques-uns des contrôles de temps les plus courants.

4 DANS LE MODE PROBLEME COMMENT PEUT ON DETERMINER LE CAMP QUI VA JOUER LE PREMIER COUP ? C'EST-A-DIRE COMMENT PEUT-ON ETRE SUR QUE LE PROBLEME SERA : LES BLANCS AU TRAIT OU SI NECESSAIRE LES NOIRS AU TRAIT ?

Suivez les étapes suivantes :

a) Mettez la position en utilisant le Mode problème et mettez fin au Mode problème avec la touche CL de la même manière habituelle.

b) Appuyez sur la touche DM. L'appareil dira " Blanc " ou " Noir " vous faisant savoir ainsi qui a le trait.

c) Si vous voulez que ce soit l'autre camp qui joue son coup, appuyez sur la touche RE, sur la case D5 et sur la touche CL pour provoquer le " changement de couleur du coup à jouer ".

Ou sachant que le côté qui doit jouer n'est pas changé dans le Mode problème, arrangez-vous pour entrer le Mode problème avec la bonne couleur au trait, c'est-à-dire, refaites les étapes décrites plus haut dans un ordre différent : b, c et ensuite a.

.../...

5. EST CE QUE LA ROUTINE DE NUL PAR REPETITION DE 3 FOIS LA MEME POSITION FONCTIONNE TOUJOURS ?

Pas toujours. Il y a une limite à la taille de la table laquelle l'ordinateur vérifie s'il y a nul. Cette limite est parfois dépassée avant que la répétition se produise dans quelques cas.

6. EST CE QUE LES RECHERCHES ITERATIVE ET NON-ITERATIVE CONDUISENT TOUTES DEUX A DES INVESTIGATIONS COMPLETES ? EST-CE-QUE CES DEUX SORTES DE RECHERCHES CONDUISENT A LA MEME CONCLUSION, SI ON LEUR PERMET DE FINIR LEURS CALCULS ?

Oui, les deux types de recherches sont conduites jusqu'à investigation complète. Toutefois, elles n'atteindront pas nécessairement toujours la même conclusion, pour la raison suivante : Supposons que vous considériez une profondeur de recherche de 4 demi-coups. La recherche non-itérative va directement au 4ème demi-coup pour commencer son travail. Au cours de sa recherche, il trouve un coup "M" avec le score "S". Si le score S est le meilleur score trouvé jusque là, le coup M sera le nouveau meilleur coup et il sera placé en tête de la liste des coups à jouer. Maintenant le programme continue à chercher et trouve un coup "m" qui obtient aussi le score "S". Comme "m" n'est pas meilleur que "M", il ignore "m" et continue. Si aucun coup meilleur n'est trouvé, "M" sera le coup joué.

Maintenant supposons que nous donnions le même problème à l'ordinateur mais que nous lui demandions une recherche itérative. La recherche itérative cherchera le premier demi-coup et choisira un meilleur coup, puis cherchera le deuxième demi-coup et choisira un meilleur coup, et ainsi de suite. Finalement, il commencera à chercher le quatrième demi-coup, mais la liste des coups ne sera pas dans son ordre de départ. A chaque itération, quand il trouve un nouveau "meilleur coup", ce coup est mis en tête de la liste des coups. Supposons que dans le deuxième demi-coup, le coup "m" ait été considéré comme meilleur que le coup "M", et qu'en fait "m" ait été considéré comme étant le meilleur coup. Durant l'itération du 4ème demi-coup, le coup "m" et le coup "M" obtiendront encore le même score S, et ce score sera égal au score donné aux coups par la recherche non-itérative. Mais maintenant le coup "m" vient d'abord, il est choisi et le coup "M" est ignoré.

7. EST-CE QUE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES BENEFICIE DES TRANSPOSITIONS ? PAR EXEMPLE L'ORDINATEUR AIME JOUER 1... d5 EN REPONSE A 1.Cf3 - MAIS SI LES BLANCS CONTINUENT PAR 2.d4 L'ORDINATEUR EST SORTI DE SA BIBLIOTHEQUE ET COMMENCE A REFLECHIR

En réponse à cela, essayer ce qui suit :

(1) Branchez l'ordinateur pour une nouvelle partie
(2) Réglez-le au niveau A3 ou plus haut
(3) Répétez l'expérience

Vous verrez que l'ordinateur trouve la transposition de lui-même!
Pour répondre à la question, pourquoi cela ne marche t-il pas pour les niveaux A1 et A2, considérez ce qui suit.
Vous avez vu l'ordinateur jouer Cf6 instantanément mais la recherche dans la bibliothèque d'ouvertures peut prendre plusieurs secondes. Si la position n'est pas une transposition, l'ordinateur peut sortir de sa bibliothèque au niveau A1 ou A2 avec très peu ou même pas du tout de temps de reste à sa pendule et il risquerait alors de jouer un coup épouvantable.
Par exemple le premier coup qu'il examine.
Pour cette raison, l'ordinateur ne cherche pas les transpositions à ses niveaux les plus bas.

OUI, l'Elite A/S est capable de trouver les transpositions à tous les niveaux, si les transpositions à tous les niveaux, si les transpositions existent dans sa bibliothèque d'ouvertures. Dans l'exemple ci-dessus, l'ordinateur reconnaitra la transposition et répondra immédiatement Cf6.

Vous avez probablement activé les cases D6 et D4 en même temps. Appuyez d'abord sur la touche GAME CONTROL, activez la case D6 (ou D8) appuyez sur la touche CL pour une nouvelle partie. Ensuite appuyez sur la touche CL, activez la case D4, appuyez sur la touche CL pour supprimer la bibliothèque d'ouvertures.

8. QUAND ON UTILISE LA TOUCHE DM POUR OBTENIR UN COUP SUGGERE L'ORDINATEUR AFFICHE UN COUP INSTANTANEMENT. EST-CE-QU'IL VOUS DONNE LE PREMIER COUP AUQUEL IL PENSE OU EST CE UN COUP QU'IL JOUERAIT LUI-MEME ?

Quand l'ordinateur cherche un coup à jouer il doit trouver un coup pour lui-même et ensuite la meilleure réplique humaine à ce coup puis son prochain coup etc.
Il cherche ainsi plus loin un certain nombre de demi-coups et ensuite affiche son coup. Aussi, lorsque le joueur demande le coup suggéré, la réponse est instantanée parce que l'ordinateur a utilisé ce coup humain dans ses propres calculs.

9. QUAND ON EST DANS LE MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES VERS LE 19ème COUP L'ORDINATEUR JOUE PUIS ANNONCE " ANNULEZ COUP " MAIS NE PERMET PAS QUE L'ON ENTRE SON COUP ET MET FIN A TOUTES LES FONCTIONS. QU' EST-CE-QUI SE PASSE ?

Quand vous êtes dans le Mode pratique de la bibliothèque d'ouvertures, l'ordinateur dira " annulez coup "
soit si vous jouez un coup qui n'est pas en bibliothèque, soit si vous êtes arrivé à la fin de la bibliothèque. Si vous avez joué un coup qui n'est pas en bibliothèque vous pouvez soit appuyer sur la touche TB pour effacer le coup et en jouer un autre, soit vous pouvez appuyer sur la touche RV pour forcer l'ordinateur à accepter votre coup et continuer à partir de cette position. Si vous êtes arrivé à la fin de la bibliothèque, appuyer simplement sur la touche RV et l'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup.

10. POURQUOI EST CE QUE L'ORDINATEUR EFFECTUE PARFOIS SA RECHERCHE A UNE CERTAINE PROFONDEUR EN DEMI-COUPS PLUS D'UNE FOIS ?

C'est une procédure normale.
Pendant que l'ordinateur effectue ses calculs, il arrive parfois qu'il éprouve le besoin de recommencer ses recherches sur un demi-coup . Cela pourrait être appelé une réaspiration. L'ordinateur aspire, quand il commence à effectuer une recherche sur chaque demi-coup, à trouver un score qui atteindra un certain niveau.
A la fin de la recherche de ce demi-coup, si l'ordinateur se rend compte qu'il avait tort, il "réaspire" en ne recherchant plus aucun score et il effectue à nouveau ses recherches dans ce demi-coup pour obtenir le score réel.
Cela arrive normalement, s'il voit une perte de matériel ou un gain de matériel à des niveaux de profondeur de recherche plus élevés.

11. SI MA PENDULE TOURNE ET QUE J'APPUIE SUR LA TOUCHE RE OU SUR LA TOUCHE SON POUR CHANGER UNE OPTION MA PENDULE S'ARRETE DEFINITIVEMENT POUR CE COUP - EST-CE NORMAL ?

OUI. Cela se produit parce que l'ordinateur ne veut pas vous pénaliser pour le temps que cela vous prend de mettre de nouvelles options.

12. QUEL EFFET A SUR LA FORCE GLOBALE DE JEU L'OPTION E8 QUI INTERDIT A L'ORDINATEUR DE REFLECHIR SUR VOTRE TEMPS ?

L'estimation la plus approchée est que cette option affaiblit la force de l'ordinateur d'environ 300 points ELO.

13. QUAND JE COMMENCE UNE NOUVELLE PARTIE EN SUPPRIMANT LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURE L'ORDINATEUR JOUE TOUT DE MEME DES COUPS DE SA BIBLIOTHEQUE. POURQUOI ?

Vous avez probablement appuyé on même temps sur les touches D6 et D4 Appuyez dans l'ordre sur la touche RE, la case D6 (ou D8) la touche CL pour une nouvelle partie. Ensuite appuyez sur la touche RE, la case D4 et la touche CL pour supprimer la bibliothèque d'ouvertures.

14. QUEL EST LE TRIANGLE DE DIODES UTILISE POUR SIGNIFIER L'ACCEPTATION D'UNE OFFRE DE NUL QUAND L'ORDINATEUR JOUE LES BLANCS DEPUIS LE SOMMET DE L'ECHIQUIER (7ème et 8ème rangées) ?

Le même qu'auparavant : le triangle du haut = NON
le triangle du bas = OUI

15. QUAND JE SUIS DANS LE MODE MONITEUR ET QUE J'APPUIE SUR LA TOUCHE DM POURQUOI L'ORDINATEUR ME CONSEILLE-T-IL PARFOIS DES COUPS A PARTIR DE CASES OU IL N'Y A AUCUNE PIECE ?

Quand fonctionne le Mode Moniteur, la touche DM marche seulement pendant que l'ordinateur est encore dans sa bibliothèque d'ouvertures, ou après que vous avez utilisé la touche RV pour que l'ordinateur réfléchisse à un coup. Un fois que l'ordinateur est hors de sa bibliothèque, il n'a aucune base pour vous donner un conseil.
Par conséquent, il peut donner une information qui n'a aucun sens quand on lui demande un conseil.

16. PENDANT QUE L'ORDINATEUR CHERCHE UN MAT AU NIVEAU B6 EST CE QUE LA FONCTION DM MARCHE ?

NON. Pendant que l'ordinateur cherche un mat, il rejette tous les coups qui ne mènent pas au mat. Par conséquent, il n'existe aucun coup disponible à afficher.

17. QUAND ON SELECTIONNE LE NIVEAU B2 POUR UNE PARTIE BLITZ DE 5 MINUTES L'ORDINATEUR INDIQUE QU'IL A DEPASSE LE TEMPS IMPARTI DES LE TROISIEME OU QUATRIEME COUP - POURQUOI ?

Vous avez omis d'entrer la limite de temps de 5 minutes pour l'ordinateur. Après avoir appuyé sur la touche LV et sur la case B2, et fixé le temps humain à HO:O5, vous devez appuyer à nouveau sur la case B2 et régler l'affichage pour lire CO:O5
Maintenant appuyez sur la touche CL et commencez votre partie.

18. POURQUOI L'ORDINATEUR N'ACCEPTE T-IL PAS PARFOIS UNE PRISE EN PASSANT ?

L'ordinateur accepte toujours une manoeuvre de prise en passant légale, mais les pièces doivent être déplacées de manière correcte. Pour effectuer une prise en passant, vous devez d'abord déplacer votre Pion sur la case vide désirée. A ce moment, la case du Pion adverse capturé s'allumera. Vous devez alors retirer de l'échiquier le pion capturé et la manoeuvre sera ainsi terminée.

19. QUAND JE BRANCHE MON APPAREIL AVEC AUCUNE PIECE SUR L'ECHIQUIER, IL Y A DES DIODES QUI S'ALLUMENT, CELLES DES CASES h7 et H1, DE LA TOUCHE YOUR MOVE ET CELLE DE LA TOUR - EST-CE NORMAL ?

Oui, c'est normal, et en fait cela peut ne pas être les diodes des cases H7 et H1 qui s'allument mais plutôt d'autres diodes. L'ordinateur répond de cette façon parce qu'il vous demande de mettre les pièces sur leurs cases de départ. Pour éteindre ces diodes, vous devez effacer les pièces de la mémoire de l'ordinateur. Pour ce faire, appuyez sur la touche GAME CONTROL et activez l'option D7 pour effacer la mémoire de l'échiquier de toutes les pièces.

INDEX ALPHABETIQUE

(les nombres font référence aux sections)

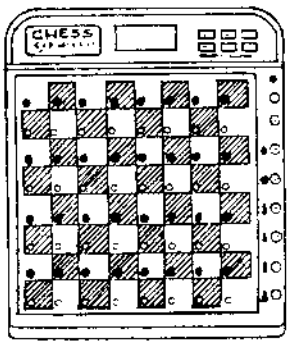
ABANDON 4.17.1
AFFICHAGE 2.1.1
AFFICHAGE ET ELEMENTS OPERATIONNELS 2.0
AFFICHAGE DE SCORE 4.12
AJOUTER DES PIECES SUR L'ECHIQUIER 3.2.2
ANALYSE DE LA POSITION 9.1
ARRETER LE PROCESSUS D'ANALYSE DE L'ORDINATEUR 4.9
AUTRES TYPES DE PARTIES 8.0
BRANCHEMENT ET UTILISATION DE L'IMPRIMANTE 1.3
CHANGEMENT DE COTE 4.8
CHANGER LA COULEUR DES PIECES 3.2.4
CHANGER L'EMPLACEMENT DES PIECES SUR L'ECHIQUIER .. 3.2
CHANGER LES POSITIONS SUR L'ECHIQUIER 3.2.3
CHANGER LES TYPES DES PIECES 3.2.5
COMPTEUR DE COUPS 4.16
CONTINUATION DE LA PARTIE 7.5
CORRECTION DES COUPS 1.4
COUPS ALTERNATIFS 4.15
COUP AU HASARD 4.14
COUPS ILLEGAUX 1.5
COUPS SUGGERES 4.6
DEBUT D'UNE PARTIE 4.1
DEBUT D'UNE PARTIE - PREMIER COUP 4.4
DEPLACER LES PIECES 1.4
DIODES 2.1.2
ECHECS EXPERIMENTAUX 6.0
ECHECS ET MAT 4.17.1
ELEMENTS DE L'AFFICHAGE 2.1
ELEMENTS D'OPERATION 2.2
EMPLACEMENT DE BASE 3.1.1
ENTREE DES PIECES 3.1
ENTREES A L'AIDE DES TOUCHES DE CONTROLE 2.2.2
ENTREES EN UTILISANT LES CASES DE L'ECHIQUIER ..... 2.2.1.
ENTRER DES PIECES OU CHANGER LEUR POSITION 3.0
ETUDE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES 7.0
ETUDE D'OUVERTURES SPECIFIQUES 7.2
ETUDE GENERALE DES OUVERTURES 7.1
FIN DE LA PARTIE 4.17
FIXATION DE LA PROFONDEUR DE RECHERCHE 5.2.1
FIXER LA PROFONDEUR DE RECHERCHE 6.3

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES 9.0
METTRE LES MODULES 1.2
MEILLEURS COUPS 4.14
METTRE EN MARCHE VOTRE MACHINE 1.1
MODE MONITEUR 8.1
NIVEAU D'ANALYSE B1 ..... 5.1
NIVEAU DE JEU B2 ..... 4.3.2.2
NIVEAU DE JEU B3 ..... 4.3.2.1
NIVEAU DE JEU B7 ..... 4.3.1.2
NIVEAU POUR RESOUDRE LES MATS B6 ..... 5.2
NIVEAUX DE JEU 4.3
NIVEAUX DE JEU A1 - A8 ..... 4.3.1.1
NIVEAUX D'ENTRAINEMENT 4.3.1
NIVEAUX DE TOURNOI 4.3.2
NUL PAR CONSENTEMENT MUTUEL 4.17.4
NULS FORCES 4.17.3
OPERATIONS GENERALES 1.0
OPTIONS POUR ENTRER LES PIECES 3.1.2
L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME 8.2
PARTIE D'ECHECS 4.0
PAT 4.17.2
PENDULE D'ECHECS 2.4
PREMIER COUP 4.4
PROBLEMES D'ECHECS 5.0
PROFONDEUR D'ANALYSE 4.13
QUESTIONS ET REPONSES 10.0
RECHERCHE - LES ANNONCES 5.2.3
RECHERCHE ITERATIVE 6.1
RECHERCHE NON ITERATIVE 6.2
REFLEXION SUR LE TEMPS ADVERSE 4.5
REGARDER DANS LE PROCESSUS D'ANALYSE DE L'ORDINATEUR. 4.10
REGARDER DANS LE PROCESSUS DE RECHERCHE DE L'ORDINATEUR . 5.2.2 et 6.4
REGARDER LA LIGNE DE JEU PREVUE 4.11
RETIRER DES PIECES DE L'ECHIQUIER 3.2.1
RETOUR EN ARRIERE 4.7
RETOUR EN ARRIERE DES COUPS D'OUVERTURE 4.3
SIGNAL SONORE 2.3
SOLUTIONS MULTIPLES 5.2.4
SUGGESTION DES COUPS D'OUVERTURE 7.4
VERIFICATION DE LA POSITION 3.3
VOIX DE L'ORDINATEUR 2.3

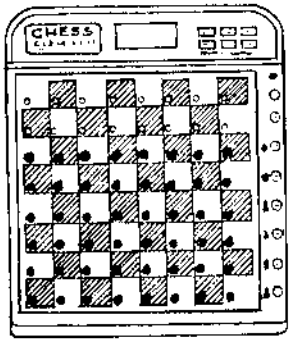
IMPRIMANTE 1.3
MODULES 1.1 1.2 4.4 7.0 9.3

FEUILLE DE REFERENCE

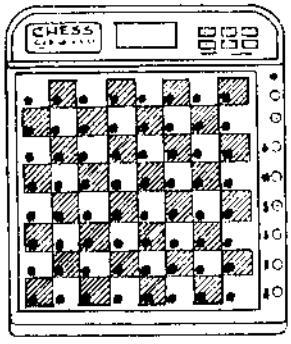
Affichage sur l'échiquier



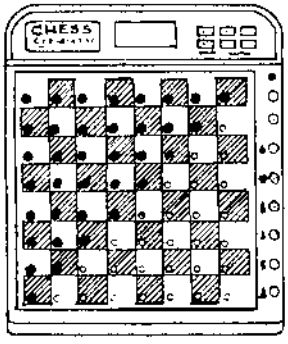
La limite de temps a été dépassée



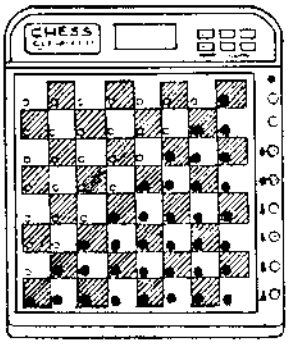
Annonce de mat "Mat en 2"



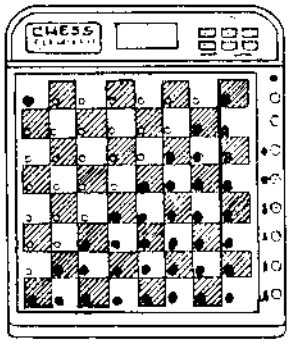
Fin de la partie "Echec et Mat"



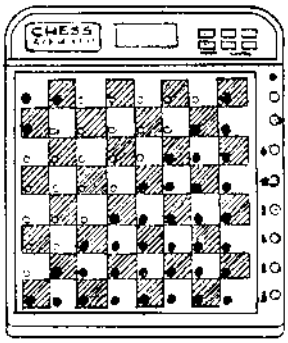
Annonce : "Aucun mat possible"



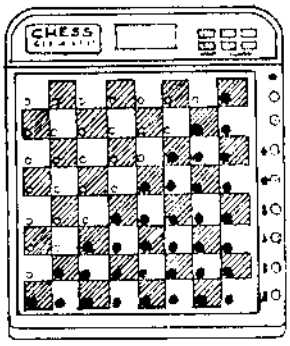
Fin de la partie "Pat"



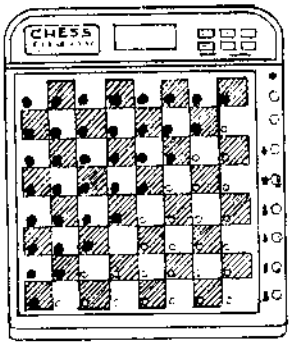
Nul par 3 répétitions de la position



Nul par la règle des 50 coups



"Offre de nul acceptée"



"Offre de nul refusée"